

ΘΕΜΑΤΑ: **OVERCLOCKING MADNESS ΜΕΡΟΣ Β'**  
NORTON SYSTEMWORKS: ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ ΣΕ ΦΟΡΜΑ!

**ΕΡΕΥΝΑ  
Η ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ  
ΠΑΝΡΟΦΟΡΙΚΗΣ  
ΣΤΗΝ  
ΕΛΛΑΔΑ**

# PCmaster!

C D - R O M

ΤΕΥΧΟΣ 127

1 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 2000

ISSN 1105-5472

1.700 ΔΡΧ.



## VAMPIRE THE MASQUERADE REDEMPTION

ΠΡΟΣΟΧΗ:  
ΤΟ ΒΑΜΠΙΡ  
ΔΑΤΚΩΝΕΙ!!

### HINTS & TIPS

ΔΕΚΑΔΕΣ CHEATS ΓΙΑ  
ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ  
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

### EMULATORS' CORNER

PACMAN FEVER

### ON-LINE GAMING

HALF-LIFE:  
COUNTERSTRIKE

### ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ

...ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

### HOT STUFF

ΠΟΝΤΙΚΙΑ &  
ΠΑΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΑ ΤΗΣ  
MICROSOFT

### DO IT YOURSELF

ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ  
REALPLAYER

### THE 4th COMING

ΟΛΑ ΤΑ ΝΕΟΤΕΡΑ ΑΠΟ  
ΤΟ ΔΗΜΟΦΙΛΕΣΤΑΤΟ  
ON-LINE RPG

### PROGRAMMING

ΜΑΘΕΤΕ ΤΗ  
VISUAL C++

### GAME REVIEWS

#### PREVIEW



NEVERWINTER  
NIGHTS



SHOGUN



MOTOCROSS  
MADNESS 2



EMPIRE  
OF THE ANTS



KLINGON  
ACADEMY



**Α**κόμα πιο συναρπαστικές εμπειρίες  
για αληθινούς κατακτητές!



©2000 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft and Age of Empires are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.



Μόνο **8.500** δραχ.

ΕΡΧΕΤΑΙ ΣΤΙΣ 15/9/2000

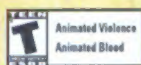
# AGE of EMPIRES The CONQUERORS EXPANSION

5 νέοι πολιτισμοί (Ούννοι, Αζτέκοι, Μάγια, Κορέατες και Ισπανοί), 4 νέες εκστρατείες που βασίζονται σε πραγματικές ιστορικές μάχες και σου δίνουν τη δυνατότητα να εισβάλεις στην Ευρώπη μαζί με τον Αττίλα, να πολεμήσεις στο πλευρό του Ελ Σιντ, να πολιορκήσεις την πρωτεύουσα των Αζτέκων  
11 νέες πολεμικές μονάδες, 25 νέες τεχνολογίες!

[www.microsoft.com/games/conquerors](http://www.microsoft.com/games/conquerors)



**ΔΩΡΟ**  
ΚΑΝΤΕ ΤΗΝ ΠΡΟΠΑΡΑΓΕΛΑΣΙΑ  
ΜΕΧΡΙ 14/9/2000 ΚΑΙ  
ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΤΟΝ ΕΠΙΣΗΜΟ  
ΟΔΗΓΟ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΜΕ  
ΟΔΗΓΟΣ ΚΑΙ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ  
ΓΙΑ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ  
ΤΟΥ AGE OF EMPIRES II  
ΣΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ  
ΜΕ ΤΗΝ ΕΙΔΙΚΗ ΕΝΔΕΞΗ!



**Zone.com**

**Microsoft**

Η παραπάνω τιμή είναι εκτιμώμενη τιμή λιανικής. Οι τιμές των προϊόντων Microsoft μπορούν να αλλάξουν χωρίς προειδοποίηση. Οι διανομές και οι μεταπωλητές των προϊόντων Microsoft, είναι ελεύθεροι να προσδιορίζουν την τιμή των προϊόντων που εμπορεύονται. Στην εκτιμώμενη λιανική τιμή δεν συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ 18%.



Πλήρως Ελληνικό



Με Ελληνικούς  
υπότιτλους

# Odyssey

THE SEARCH FOR ULYSSES



IN UTERO



© 2000 Cryo Interactive Entertainment and Ubisoft All rights reserved.

# EGYPT

THE HELIOPOLIS II PROPHECY



Réunion  
des Musées  
Nationaux

© 2000 Cryo / Réunion des Musées Nationaux All Rights Reserved.



ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA

ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ 1Α, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, 1Α GEORGANTA STREET, KIFISIA 14562, ATHENS

ΤΗΛ:6233900, FAX:6233904, E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr

www.cdmedia.gr



# Το αγαπημένο σας περιοδικό



## ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ:

# www.pcmaster.gr



- Επιλεγμένα άρθρα
- Polls
- News
- Chat
- Forum
- Downloads

Πες μας τη γνώμη σου για το περιοδικό,  
μίλα με τους αγαπημένους σου συντάκτες  
και βάλε τη δική σου "πινελιά" στο "PC Master"!

# Master of the WEB!



# EDITORIAL

**T**ην εργασία πολλοί εμίσησαν, την ξάπλα ουδείς! Κάπως έτσι θα μπορούσα να περιγράψω με λίγα λόγια την ψυχική μου κατάσταση αυτή τη στιγμή. Αλλά δεν βαριέσαι. Κάθε χρόνο έτσι είναι. Όταν φεύγεις για διακοπές αισθάνεσαι ελαφρύς σαν πούπουλο που ο άνεμος μπορεί να παρασύρει μακριά και "όπου σε βγάλει", ενώ όταν γυρνάς αισθάνεσαι σαν μολυβένιο βαρίδι που πέφτει με φόρα στο έδαφος και δεν μπορείς να κουνηθείς. Τώρα είναι καλύτερα, βέβαια. Μετά από τόσες αναχωρήσεις και επιστροφές έχω συνηθίσει να. Μέχρι που έχω κάνει και τη δική μου συλλογή από πούπουλα και βαρίδια... Μπαα, τι μ' έπασσε τώρα; Ε, όχι και να σας μαυρίσω την ψυχούλα ακόμα δεν ήρθαμε.

Θυμάστε πριν από έναν χρόνο περίπου, όταν παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στην Activate99 το Vampire: The Masquerade; Τότε με είχε ενθουσιάσει και το είχα κατατάξει στα τέσσερα (αν θυμάμαι καλά) πιο "hot" παιχνίδια εκείνης της διοργάνωσης. Πράγματι, το τελικό προϊόν είναι ένα "διαμάντι", δυστυχώς όμως με ορισμένες "ατέλειες", σύμφωνα πάντα με τον Αντρέα (τον Τσουρινάκη, ντε!). Μα τι έχουν πάθει όλοι τώρα τελευταία με τα saves και τα αγνοούν με τόσο προκλητικό τρόπο;

Ο μήνας που μας πέρασε, όμως, ήταν ο μήνας των strategies. Έτσι, στο τεύχος αυτό θα βρείτε τα reviews των Shogun: Total War και Empire of the Ants, δύο παιχνιδιών που μπορεί μεν να ανήκουν στην ίδια κατηγορία (strategies), κατά τα άλλα όμως δεν έχουν και πολλές ομοιότητες. Έτσι, το Shogun απευθύνεται στους έμπειρους παίκτες λόγω της αυξημένης δυσκολίας του και αποτελεί άξιο "διάδοχο" των Myth και Warhammer. Από την άλλη, το Empire of the Ants είναι ένα παιχνίδι που μπορεί εύκολα να το παίξει ένας αρχάριος, ενώ ο πόλεμος εδώ παίρνει άλλες διαστάσεις.

Τέλος, στο τεύχος αυτό υπάρχει το δεύτερο μέρος του αφιερώματος στο overclocking, καθώς και ένα αφιέρωμα σχετικά με την εκπαίδευση στην πληροφορική. Αυτό που ΔΕΝ υπάρχει είναι το "Most Wanted", το οποίο έμεινε έξω από το μήνα λόγω έλλειψης χώρου. Θα επανρθώσουμε στο επόμενο τεύχος, το οποίο θα κυκλοφορήσει κανονικά στις 15 Σεπτεμβρίου.

Γιάννης Πατρίκος



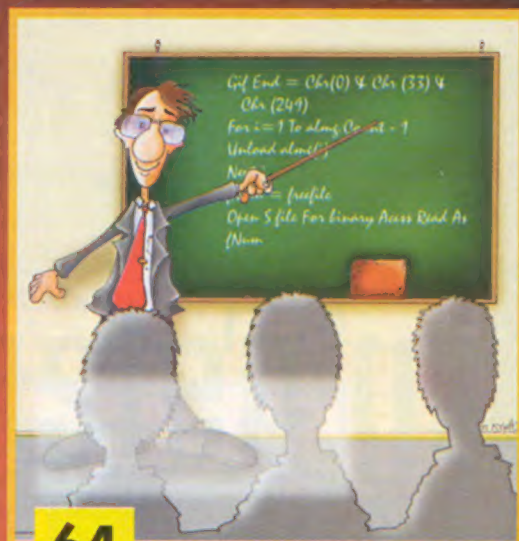
## MONIMEX ΣΤΗΛΕΣ

- 8 CD-ROM Pages**  
Αναλυτική παρουσίαση των προγραμμάτων του CD.
- 12 Next Generation**  
Τα gadgets του 21ου αιώνα.
- 14 PC Νέα**  
Εξελίσξεις της αγοράς πληροφορικής.
- 20 Net News**  
Μία νέα στήλη που σας πληροφορεί για ό,τι νεότερο συμβαίνει στο Διαδίκτυο.
- 22 PC Games**  
Τα τελευταία νέα από το χώρο των games.
- 26 PC Spy**  
Previews από τα πιο "hot" παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσουν.
- 30 Adventure Update**  
Οι τελευταίες εξελίξεις από το χώρο των adventure games.
- 34 PC Flash**  
Παρουσιάσεις των προϊόντων της ελληνικής αγοράς.
- 38 Πριν Αγοράσετε**  
...μην παραλείψετε να διαβάσετε τις συμβουλές του "PC Master".
- 44 User Power**  
Δυναμικές παρεμβάσεις των αναγνωστών μας στην ελληνική πραγματικότητα της πληροφορικής.
- 46 Μεταξύ μας**  
Σχολιασμός των δρώμενων της πληροφορικής.
- 50 PC Expert**  
Η στήλη αυτή σας προσφέρει κάτι πολύτιμο: PC εμπειρία.
- 54 New Millennium**  
Ειδήσεις, γεγονότα και εξελίξεις που αφορούν στους πολίτες του μέλλοντος.
- 60 Hot Stuff**  
Νέα στήλη με παρουσιάσεις από το χώρο του hardware.
- 124 Hints n' Tips**  
Κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς.
- 128 Adventure SOS**  
Λύσεις και hints για adventures.
- 132 Dark Side of Gaming**  
Σχόλια και παρασκήνια από τον κόσμο των computer games.
- 134 Τα Αμίλητα**  
Μία διαφορετική άποψη για τα τεκταινόμενα στο χώρο της πληροφορικής.

- 136 Emulator's Corner**  
Η γωνιά των κάθε λογής εξομοιωτών άλλων υπολογιστικών συστημάτων στο PC.
- 140. Υτοπία**  
Όλα τα τελευταία νέα από το χώρο των επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής.
- 148 On-Line Gaming**  
Διασκεδάστε παίζοντας τα αγαπημένα σας παιχνίδια on-line!
- 151 The 4th Coming**  
Τα τελευταία νέα από το χώρο του πρώτου ελληνικού on-line RPG.
- 154 Do it Yourself**  
Real Player 8: Όλα όσα πρέπει να γνωρίζετε για το νέο δημιουργήμα της Microsoft.
- 158 Programming**  
Μαθήματα Visual C.
- 162 Αλληλογραφία**  
Ανοικτή γραμμή επικοινωνίας με τους αναγνώστες μας.
- 168 Cinemaster**  
Το "PC Master" κάνει μια βόλτα στις κινηματογραφικές αίθουσες.
- 170 Master of Puzzles**  
Μία στήλη με σκοπό να σας διασκεδάσει και να σας προσφέρει πλούσια δώρα!
- 176 Αγγελίες**  
Το μεγάλο παζάρι του "PC Master". Ό,τι θέλετε να πουλήσετε ή να βρείτε είναι εδώ.
- 178 Τα Κόμιξ του "PC Master"**  
Μία χιουμοριστική ματιά στα γεγονότα.

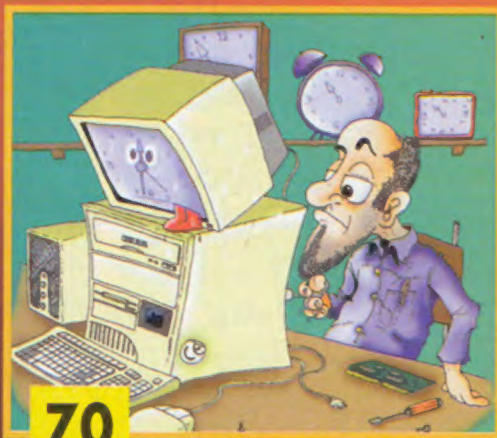
## ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ

- 64 Εκπαίδευση στην πληροφορική**  
Αφιέρωμα στους... δρόμους της πληροφορικής μετά το λύκειο.
- 70 Overclocking (2ο Μέρος)**  
Μάθετε πώς μπορείτε να επιταχύνετε τις επιδόσεις του επεξεργαστή σας.
- 78 Norton Systemworks**  
Ό,τι πρέπει να γνωρίζετε για το δημοφιλές πακέτο εφαρμογών.



64

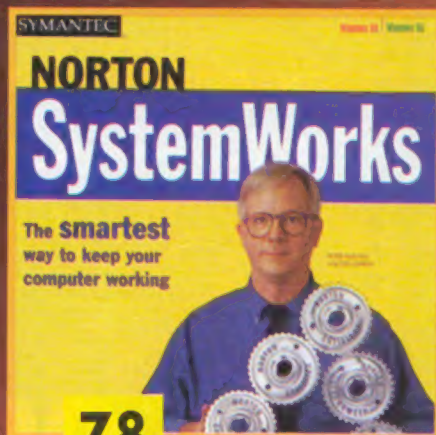
**Εκπαίδευση στην πληροφορική**  
Αφιέρωμα στους... δρόμους της πληροφορικής μετά το λύκειο.



70

**Overclocking (2ο Μέρος)**

Μάθετε πώς μπορείτε να επιταχύνετε τις επιδόσεις του επεξεργαστή σας.



78

**Norton Systemworks**

Ό,τι πρέπει να γνωρίζετε για το δημοφιλές πακέτο εφαρμογών.



## GAMECLUB

### 86 Preview: Neverwinter Nights



PREVIEW



Μια πρώτη ματιά στο νέο δημιούργημα της BioWare.

### 90 Vampire: The Masquerade



Ένα εκπληκτικό RPG με υποβλητική ατμόσφαιρα.

### 96 Shogun

Θα καταφέρετε να γίνετε ο κυρίαρχος της μεσαιωνικής Ιαπωνίας;

### 102 Motocross Madness 2

Η συνέχεια του γνωστού παιχνιδιού της Microsoft.

### 108 Empire of the Ants

Γνωρίστε έναν διαφορετικό κόσμο.

### 112 Star Trek: Klingon Academy



Το νέο παιχνίδι της σειράς Star Trek.

### 116 Might & Magic Collection



Τρία Might & Magic σε συσκευασία ενός!

### 120 Die Hard Trilogy 2



Οι νέες περιπέτειες του John McClane.



### 90 Vampire: The Masquerade

Ένα εκπληκτικό RPG με υποβλητική ατμόσφαιρα.



### 102 Motocross Madness 2

Η συνέχεια του γνωστού παιχνιδιού της Microsoft.



### 108 Empire of the Ants

Γνωρίστε έναν διαφορετικό κόσμο.

**PCmaster**

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ  
**ΑΓΡΡ FAEP**

**ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Μαρίλη Ηλιάδου, Μιχάλης Μαυροκέφαλος, **MARKETING:** Ελενα Χαβιάρα, Σωτήρης Τρόντζος, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος, **ART DIRECTOR:** Μαίρη Λυμπερή, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ Δ.Τ.Ρ.:** Βάσω Τσούραλη, **Δ.Τ.Ρ./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ:** Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ:** Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Α. Συναγερής, Γ. Κάργιαννης **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Αλίκη Τριανταφυλλίδου, Ελλη Μαστρομανώλη, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ:** Χρωσανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ



# CD-ROM Pages

**Καλωσορίσατε και πάλι στις σελίδες του συνοδευτικού CD-ROM του "PC Master". Σίγουρα οι περισσότεροι -αν όχι όλοι- έχετε γυρίσει από τις διακοπές σας (και εμείς μαζί), ανανεωμένοι και με τις μπαταρίες γεμάτες. Εντάξει, ξέρω πως στεναχωριέστε λιγάκι γι' αυτό, αλλά ως γνωστόν όλα τα ωραία κρατάνε λίγο. Όλα; Ε, όχι και όλα. Το αγαπημένο σας περιοδικό είναι και πάλι μαζί σας, για να σας κρατήσει -ευχάριστη ελπίζω- συντροφιά αυτές τις ώρες... "προσαρμογής" στην πραγματικότητα. Ας δούμε, λοιπόν, τι καλό θα βρείτε. Θα έχετε την ευκαιρία να γνωρίσετε από πρώτο χέρι τέσσερα νέα παιχνίδια μέσω των ισάριθμων demos που υπάρχουν: τα *Fighter Ace II*, *Kiss Psycho Circus*, *Traffic Giant* και *Vampire: The Masquerade*. Επιπλέον, θα βρείτε trailers από επερχόμενα παιχνίδια και screenshots. Φυσικά, από το section με τα extras δεν λείπουν πολλά και ενδιαφέροντα "καλούδια", για όλα τα γούστα. Καλή διασκέδαση, λοιπόν, και ραντεβού σε δεκαπέντε μέρες.**

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος  
kafouros@compupress.gr

## DEMOS

### FIGHTER ACE II

**Εταιρία:** Microsoft

**Απαιτήσεις:** Pentium 200MHz, 32MB RAM

Το πρώτο *Fighter Ace* ήταν ένα αρκετά καλό on-line παιχνίδι, τουλάχιστον για την εποχή του, παρά τις όποιες ατέλειές του. Τώρα, λοιπόν, η Microsoft κυκλοφόρησε τη συνέχεια του, η οποία βέβαια περιέχει αρκετές αλλαγές. Μπορείτε να επιλέξετε το αεροσκάφος σας ανάμεσα σε 25 διαφορετικά μοντέλα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Συ-



γκεκριμένα περιλαμβάνονται αγγλικά, γερμανικά, ρωσικά, αμερικανικά και ιαπωνικά μοντέλα, είτε μαχητικά είτε βομβαρδιστικά. Φυσικά, αυτό που θα επιλέξετε θα μπορέσετε να το εφοδιάσετε σύμφωνα με τις επιθυμίες σας. Το τερέν και τα γραφικά είναι εντελώς ανανεωμένα, ενώ υποστηρίζονται όλοι οι 3D accelerators. Αυτό δεν σημαίνει, βέβαια, πως αν δεν διαθέτετε κάτι τέτοιο, δεν μπορείτε και να παίξετε. Απλώς, όπως συμβαίνει με όλα τα παιχνίδια που παίζονται συγχρόνως τόσο με 3D επιτάχυνση όσο και χωρίς αυτήν, υπάρχουν σημαντικές διαφορές ανάμεσα στα δύο modes.

Ακόμη, αν δυσκολεύεστε σε ορισμένες



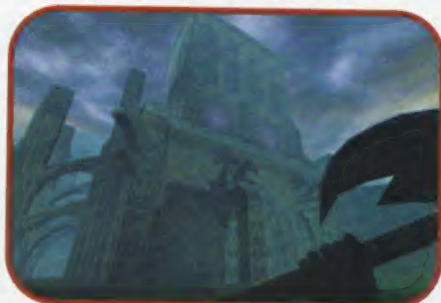
αποστολές υπάρχει η δυνατότητα να συμμαχήσετε με άλλον παίκτη -ή και περισσότερους του ενός- και να κάνετε έτσι τη ζωή σας πιο εύκολη. Η συγκεκριμένη επιλογή θα είναι ιδιαίτερα χρήσιμη κάθε φορά που θα βρίσκεστε "στον αέρα" μαζί με άλλους 200 παίκτες-πilotούς. Μη σας εκπλήσσει αυτό το νούμερο, καθώς μπορούν να παίξουν σε ένα παιχνίδι μέχρι και 800 παίκτες ταυτόχρονα!

Για να παίξετε το *Fighter Ace II* πρέπει να εγκαταστήσετε το παιχνίδι από το CD και εν συνεχεία να συνδεθείτε με το MSN Gaming Zone. Διαβάστε, όμως, προσεκτικά τους όρους και τις οδηγίες που θα βρείτε κατά τη διάρκεια του setup. Μπορείτε πάντως να παίξετε έναν μήνα δωρεάν, ενώ, αν θέλετε να συνεχίσετε να "πετάτε", θα πρέπει να καταβάλετε κάποιο ποσό για συνδρομή, ανάλογα με το χρονικό διάστημα που θα δηλώσετε.

### KISS PSYCHO CIRCUS

**Εταιρία:** Gathering of Developers

**Απαιτήσεις:** Pentium 266MHz, 64MB RAM, 3D accelerator



### SCREENSHOTS

- Age of Empires II: The Conquerors
- Baldur's Gate II



# CD-ROM pages

**Π**ρόκειται για ένα παιχνίδι first person shooter, του οποίου οι κεντρικοί πρωταγωνιστές είναι τα μέλη του γνωστού ροκ συγκροτήματος Kiss. Ενός συγκροτήματος το οποίο, γνώριμο για την εκκεντρική εμφάνισή του, έχει δώσει πολλά καλά τραγούδια. Ο πλήρης τίτλος του παιχνιδιού είναι Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child και είναι εμπνευσμένο από το ομώνυμο κόμιξ



του Todd McFarland. Η ιστορία του εκτυλίσσεται σε έναν μακρινό κόσμο, η ισορροπία του οποίου διατηρείται από τέσσερα πανάρχαια πλάσματα. Στην ουσία πρόκειται για έναν χαρακτήρα χωρισμένο σε τέσσερα επιμέρους κομμάτια. Αν δεν το έχετε ήδη καταλάβει, αυτά τα τέσσερα πλάσματα έχουν τις μορφές των μελών του συγκροτήματος που δανείζει το όνομά του στο παιχνίδι.

Στον κόσμο αυτό, λοιπόν, όλα έβαιναν καλώς, μέχρι που έκανε την εμφάνισή του ένα τσίρκο. Φαίνεται, όμως, πως το τσίρκο αυτό είναι απλώς το παραπέτασμα για κάτι το σατανικό, και ο κόσμος έχει αρχίσει και αναστατώνεται. Σε αυτό το σημείο οι ήρωές μας αναλαμβάνουν δράση αποφασισμένοι να επαναφέρουν την τάξη και την ηρεμία.

Εσείς ξεκινάτε το παιχνίδι ως κοινός δηνητός, αλλά σιγά σιγά εξελίσσεστε μέχρι να γίνετε ο Elder. Ο Elder είναι η συγχώνευση των τεσσάρων επιμέρους χαρακτήρων που



## TRAILERS

- Age of Empires II: The Conquerors
- Star Wars: Episode 1 Obi-Wan
- Wacky Racers

προσφέρουν. Η πλήρης έκδοση θα περιλαμβάνει έξι προοδευτικά επίπεδα, πολλούς εχθρούς και τέσσερις χαρακτήρες για να παίξετε. Βάλτε, λοιπόν, στο CD (ή και στο πικάπ δεν πειράζει) κάποιον δίσκο των Kiss, εγκαταστήστε το demo που θα βρείτε στο παρόν CD και περιπλανηθείτε στο σκοτεινό κόσμο του παιχνιδιού. Τέλος, έχετε τη δυνατότητα να παίξετε πέντε επίπεδα του παιχνιδιού: δύο από το Water Realm και από ένα από τα Earth Realm, Air Realm και Fire Realm.

## TRAFFIC GIANT

**Εταιρία:** JoWood

**Απαιτήσεις:** Pentium 266MHz, 32MB RAM

**Τ**ο Traffic Giant έρχεται από την ανερχόμενη JoWood και είναι ένα παιχνίδι δια-



χείρισης (στα βήματα του Sim City). Εδώ βέβαια δεν αναλαμβάνετε τη δημιουργία και διαχείριση μίας πόλης, αλλά καλείστε να κατασκευάσετε ένα καλό και λειτουργικό σύστημα συγκοινωνιών (πάρτε ως παράδειγμα τις δικές μας συγκοινωνίες και απλώς κάνετε... το αντίθετο!), αποβλέποντας στο κοινό όφελος των πολιτών. Θα πρέπει, πάντως, να προσέξετε να ικανοποιήσετε όλους τους κατοίκους στον τομέα αυτό, μέχρι και τον τελευταίο. Ετσι θα πρέπει να δημιουργήσετε ένα δίκτυο συγκοινωνιών, το οποίο θα επιτρέπει την άμεση και γρήγορη πρόσβαση σε όλα τα καίρια σημεία και κτίρια του παιχνιδιού. Η μεγάλη διαφορά του με το Sim City είναι πως, όσο καλά και αν τα καταφέρετε, δεν πρόκειται να προσελκύσετε νέους κάτοικους στην πόλη σας. Από την άλλη, βέβαια, δεν πρόκειται να σας εγκαταλείψουν σε περίπτωση που δεν είναι ικανοποιημένοι από το έργο σας.

Στο παιχνίδι θα βρείτε έναν μεγάλο αριθμό μικρών και μεγάλων πόλεων, καθεμία με ξεχωριστό βαθμό δυσκολίας. Προσοχή, όμως, διότι δεν θα είστε μόνοι, αλλά θα έχετε και τέσσερις ανταγωνιστές, οι οποίοι θα θελήσουν να σας βγάλουν εκτός συνα-

## DRIVERS

Στο παρόν τεύχος θα βρείτε τους τελευταίους drivers για τις ακόλουθες κάρτες γραφικών και ήχου:

### VIDEO CARDS

- ▶ Creative 3D Blaster
- ▶ Matrox Millennium G400
- ▶ Video TNT/GeForce256/GeForce 2
- ▶ S3 Savage 4
- ▶ S3 Savage 2000

- ▶ Voodoo 3 2000/3000
- ▶ Voodoo 5

### SOUND CARDS

- ▶ SoundBlaster Live!



γωνισμού. Για να δούμε, θα τα καταφέρετε να οργανώσετε καλά τις συγκοινωνίες;

## VAMPIRE: THE MASQUERADE

**Εταιρία:** Nihilistic Software/Activision

**Απαιτήσεις:** Pentium 2 233MHz, 64MB RAM, 3D accelerator

Όπως θα προσέξατε ήδη, το παιχνίδι αυτό αποτελεί το κεντρικό θέμα του τεύχους. Εσείς είστε ο Christof Romuald και σκοπός της ζωής σας είναι οι μάχες ενάντια στο κακό. Μάλιστα, η ειδικότητά σας είναι οι βρικόλακες. Κάποια βραδιά, όμως, μία γυναίκα-βρικόλακας (άτιμα δηλικά!) καταφέρνει με τη βοήθεια της μαγικής δύναμης που διαθέτει να δαγκώσει τον ήρώά μας στο λαιμό (κλασική κίνηση βαμπίρ) και να τον κάνει και εκείνον βρικόλακα! Φυσικά, από εκεί και πέρα η ζωή του αλλάζει ριζικά. Η αμοιβαία έχθρα όμως ενάντια στον



Yukodlak καλά κρατεί. Ο κύριος αυτός είναι ένας πανίσχυρος Vampire Lord, με αρκετούς "υπηκόους" υπό τις προσταγές του. Αλλωστε, ο Christof βλέπει την εξόντωσή του ως τη μοναδική ευκαιρία του να εκδικηθεί γι' αυτό που του συνέβη.

Η ιστορία ξεκινά στη μεσαιωνική Ευρώπη και συνεχίζεται μέχρι και στις μέρες μας (μην ξεχνάτε πως οι βρικόλακες, αν ακολουθούν σωστή "διατροφή", ζουν αιώνια). Ας δούμε, όμως, συνοπτικά τα κυριότερα χαρακτηριστικά του Vampire.

κτηριστικά του Vampire.

Ζήστε ως απέθαντος: Αφού γίνετε βρικόλακας, θα πρέπει αφ' ενός να βρίσκετε την "τροφή" σας και αφ' ετέρου να διατηρείτε κρυφό το ένοχο μυστικό σας, το οποίο ταυτόχρονα πρέπει να ελέγχετε. Εκτός από τους βρικόλακες που θα σας πολεμήσουν, θα βρείτε μερικούς που θα συμμαχήσουν μαζί σας.

Δυνατή 3D μηχανή: Ο κόσμος του παιχνιδιού έχει δημιουργηθεί με τη Nod Engine, η οποία είναι προϊόν της Nihilistic. Σε συνδυασμό με τις απαραίτητες φωτοσκιάσεις, ξαυζωντανεύει στις οθόνες μας πολλές μεσαιωνικές αλλά και σύγχρονες πόλεις.

## SOLUTIONS

● Deus Ex

● Diablo II

● Dink Smallwood

## EXTRAS

Στο directory extras, στο οποίο σε κάθε τεύχος φιλοξενούμε πολλά χρήσιμα προγράμματα, θα βρείτε τα κάτωθι:

■ **Diablo 2 Utils & Saves:** Πολλές χρήσιμες εφαρμογές καθώς και σωσμένα παιχνίδια για το αγαπημένο σας Diablo 2. Ασφαλώς σε όσους δυσκολεύονται, τα saves θα φανούν ιδιαίτερα χρήσιμα, αν μάλιστα αναλογιστούν τα προβλήματα του παιχνιδιού κατά την αποθήκευση.

■ **Μετρητής χρονοχρέωσης ΕΠΑΚ:** Σίγουρα θα έχετε δει τηλέφωνο με μετρητή (είδος που ευδοκίμει κυρίως στα περίπτερα, και δη της επαρχίας). Με αυτό το προγραμματάκι μπορείτε να βλέπετε πόσο γράφει το "κοντέρ" όσο είστε συνδεδεμένοι στο Δίκτυο, έτσι ώστε και να ξέρετε τι πληρώνετε και να μη φουσκώνετε το λογαριασμό. Όχι τίποτε άλλο, αλλά σκεφθείτε και την αμοιβή του γιατρού που θα φωνάξουν σίγουρα οι γονείς σας μόλις δουν το λογαριασμό!

■ **G-Force WinAmp Add-on:** Αν σας αρέσουν τα Mp3, τότε αυτό το προ-

γραμματάκι σας ενδιαφέρει. Αφού βέβαια έχετε εγκατεστημένο το WinAmp, εγκαταστήστε και αυτό και απολαύστε το αποτέλεσμα.

■ **Mp3 Kingdom:** Το γνωστό σας section με τραγούδια ανεξάρτητων καλλιτεχνών, σε μορφή Mp3.

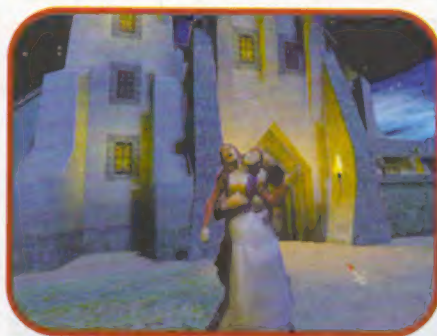
■ **Starcraft Sickel Brood Wars Expansion Set:** Νέες πίστες για το Starcraft, δημιουργημένες από φίλους του παιχνιδιού (ανεξάρτητη παραγωγή).

■ **Nokia Logo Manager:** Προγράμματα για να αλλάξετε την όψη του Nokia κινητού σας. Και όχι μόνο αυτό... Θα βρείτε επιπλέον ήχους τόσο ετοιμους όσο και γραμμένους προς πληκτρολόγηση.

■ **The 4th Coming 1.18:** Η τελευταία έκδοση του client του γνωστού on-line παιχνιδιού.

Καινοτόμος multiplayer σχεδίαση: Η καινοτομία έγκειται στην ύπαρξη του Storyteller mode, το οποίο επιτρέπει σε κάποιον παίκτη να δημιουργήσει και να "τρέξει" μία δική του περιπέτεια. Επιπλέον, περιλαμβάνει και mode συνεργασίας, ενώ αν θέλετε μπορείτε να παίξετε είτε ως "κυνηγός" είτε ως "κυνηγμένος".

Τέλος, το παιχνίδι, καθώς βασίζεται στο ομώνυμο δημοφιλές επιτραπέζιο RPG, θα ενθουσιάζει τους φίλους του τελευταίου, καθώς τους προσφέρει την αληθινή μετάφραση της αγαπημένης τους ιστορίας.



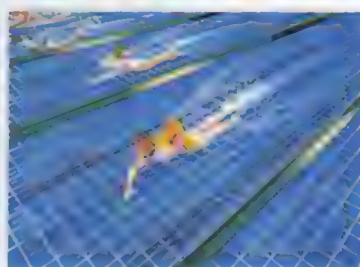
Εγκαταστήστε, λοιπόν, και εσείς το demo και αφεθείτε στον κόσμο του Vampire. Επίσης, μην παραλείψετε να διαβάσετε το αναλυτικό review του τεύχους.





# The Game Of The Games!

32 Travelling Events 32 Countries represented Great Multi-Player Fun Olympic Mode - Arcade Mode Coaching Mode - Authentic Locations - Official TV Commentary - Latest Motion Capture - Virtual Gym



Developed by:



Available on the following formats



Published by:

eidos.com

[www.olympics.com](http://www.olympics.com)

[www.olympicvideogames.com](http://www.olympicvideogames.com)





# Next GENERATION

## ΕΝΑ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟ ΓΕΜΑΤΟ ΝΟΣΤΑΛΓΙΑ

TEAC GF-200 NOSTALGIA

**Ε**να πλήρες στερεοφωνικό συγκρότημα, το οποίο αρχικά δίνει την εντύπωση πως πωλείται... στα παλιατζίδικα. Ασφαλώς θα ξυπνήσει αναμνήσεις στους μεγαλύτερους, καθώς ο σχεδιασμός του θυμίζει άλλες εποχές. Παρ' όλα αυτά, διαθέτει ραδιόφωνο AM/FM, CD, κασετόφωνο με δυνατότητα εγγραφής και 2 ηχεία 4". Είναι μία καλή πρόταση για δώρο σε κάποιον μεγαλύτερο ή σε όποιον αγαπά καθετί παλιό.

info [www.teac.com](http://www.teac.com)



## ΜΕΙΩΣΤΕ ΤΟΝ ΕΝΟΧΛΗΤΙΚΟ ΘΟΡΥΒΟ

NOISELESS CANCELING  
HEADPHONES KPM-810

**Ε**να ενδιαφέρον σετ ακουστικών από την Kenwood, τα οποία μειώνουν τον ενοχλητικό θόρυβο που προκαλείται από κακές εγγραφές ή παρεμβολές. Διαθέτουν μοντέρνο, επαγγελματικό σχεδιασμό, είναι καλυμμένα με δέρμα και ζυγίζουν ελάχιστα. Η συσκευασία τους περιλαμβάνει μία μπαταρία AAA, καθώς και μία θήκη για τη μεταφορά τους.

info [www.kenwood.com](http://www.kenwood.com)

## ΧΑΜΟΓΕΛΑΣΤΕ ΨΗΦΙΑΚΑ

POLAROID PDC-700

**Η** υψηλή ανάλυση που υποστηρίζει (1.024x668XGA) η μηχανή αυτή της Polaroid εγγυάται καθαρότερες και λαμπερές φωτογραφίες. Διαθέτει οθόνη LCD 1,8", αυτόματη εστίαση και 4MB εσωτερικής μνήμης, κάτι που σημαίνει πως έχει τη δυνατότητα αποθήκευσης 50 φωτογραφιών σε XGA mode και 90 σε VGA mode. Πρέπει να σας πούμε πως χρειάζεστε και έναν υπολογιστή;

info [www.polaroid.com](http://www.polaroid.com)



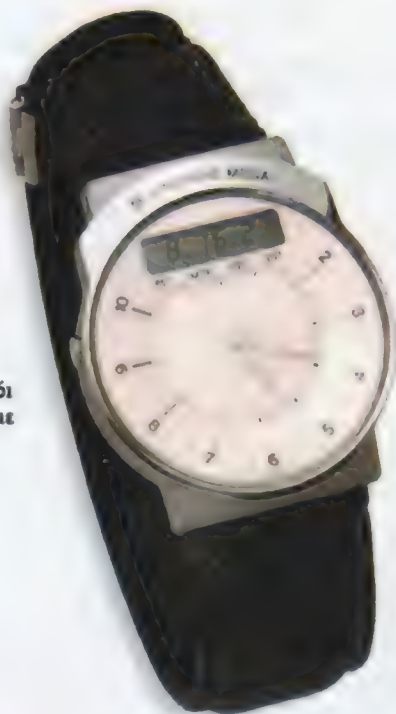


## ΤΟ ΡΟΛΟΪ ΠΟΥ ΔΕΝ ΧΑΝΕΙ ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΟ

JUNGHANS MEGA RADIO CONTROLLED WRISTWATCH

**Ο** περισσότερος κόσμος πιστεύει πως τα ρολόγια είναι ακριβείας. Τότε πώς γίνεται και κάθε τόσο χρειάζεται να τα επαναφέρουμε στη σωστή ώρα; Το γεγονός αυτό οφείλεται σε ένα απειροελάχιστο καθημερινό χρονικό κενό, το οποίο με τη σειρά του οφείλεται σε μία ραδιενεργό μεταβολή της ατμόσφαιρας. Το ρολόι της εικόνας διαθέτει μία κεραία, η οποία κάθε βράδυ επαναφέρει την κανονική ώρα, με αποτέλεσμα να μη χάνετε ούτε δέκατο του δευτερολέπτου!

info [www.junghans.de](http://www.junghans.de)



## ΚΑΘΑΡΟΣ ΑΕΡΑΣ ΣΤΟ... ΤΣΕΠΑΚΙ ΣΑΣ!

PERSONAL AIR PURIFIER

**Μ**ε το προϊόν αυτό μπορείτε να καθαρίζετε τον αέρα γύρω σας, ανά πάσα στιγμή όπου και αν βρίσκεστε. Έχει μικρό μέγεθος και χωρά ακόμα και στο τσεπάκι του πουκαμίσου σας. Δημιουργεί ένα κινούμενο στρώμα αέρα, το οποίο σας απαλλάσσει από οποιαδήποτε ενοχλητική μυρωδιά που τυχόν πλανάται γύρω σας. Ασφαλώς μία πολύ καλή λύση για πολλούς από εμάς, ειδικά όταν βρισκόμαστε σε κλειστό χώρο, με καπνιστές κ.λπ.

info [www.igadget.com](http://www.igadget.com)

## ΚΑΤΑΓΡΑΨΤΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ

GE 35381 MICRO CASSETTE RECORDER

**Μ**ε αυτό το μικρό -αλλά θαυματουργό- κασετοφωνάκι μπορείτε να καταγράψετε το πάντα από μία ικανοποιητική απόσταση. Επιπλέον, μπορείτε να ενεργοποιήσετε τη διαδικασία εγγραφής με μία φωνητική εντολή σας και μόνο. Έχει ενσωματωμένο ένα ισχυρό μικρόφωνο, διαθέτει δύο ταχύτητες εγγραφής, προστασία από ακούσιο σβήσιμο κάποιας εγγραφής και φωτάκι ένδειξης εγγραφής. Ιδιαίτερα χρήσιμο και για δημοσιογράφους.

info [www.igadget.com](http://www.igadget.com)





## Στα ενδότερα του Pentium 4

**Σ**ύμφωνα με πληροφορίες που έχουν κυκλοφορήσει σχετικά με τις δυνατότητες του νέου "τέκνου" της Intel, ο **Pentium 4** φαίνεται να ενσωματώνει αρκετά εντυπωσιακά χαρακτηριστικά, καθώς δεν αποτελεί απλή αναβάθμιση του πυρήνα των προηγούμενων μοντέλων επεξεργαστών, αλλά το πρώτο -από το 1995- σχεδιασμένο εξ ολοκλήρου σε λευκό χαρτί chip επεξεργαστή της Intel. Ο αριθμός των τρανζιστορ αυξήθηκε σχεδόν κατά 80% φτάνοντας στα 42 εκατ. από τα 28 εκατ. που ενσωμάτωνε ο Pentium III. Η αρχιτεκτονική του φέρει το όνομα NetBurst και περιλαμβάνει αρκετές νέες τεχνολογίες, μεταξύ των οποίων οι τεχνικές παράλληλης επεξεργασίας και ααλήνωσης. Μία από αυτές είναι η Rapid Execution

Engine, η οποία αναλαμβάνει να διαχειρίζεται τα επαναλαμβανόμενα tasks σε ταχύτητες διπλάσιες από αυτές του επεξεργαστή, οδηγώντας σε εμφανή επιτάχυνση των διαδικασιών στην πράξη. Έχει επίσης δοθεί ιδιαίτερο βάρος στη διαχείριση Internet-ικών διαδικασιών, με αιχμή του δόρατος τις 144 νέες μικροεντολές για τις multimedia εφαρμογές γραφικών και ήχου. Η Intel υποστηρίζει ότι οι αυξημένες δυνατότητες του chip βρίσκονται σε τέτοιο επίπεδο που θα επιτρέπουν την ταχύτατη επικοινωνία με το δίκτυο, ικανότητα αναγνώρισης φωνής και αναπαραγωγή αναβαθμισμένων τρισδιάστατων γραφικών.

Ο Pentium 4 (και όχι IV, καθώς η Intel εγκαταλείπει τη λατινική αρίθμηση στους επεξεργαστές της) θα κυκλοφορήσει αρχικά στην έκδοση των 1,4GHz. Προς το παρόν, όμως, πρέπει να αρκεστούμε στην τελευταία κυκλοφορία του Pentium III στα 1,13GHz, η οποία ξεκίνησε επισήμως από τα τέλη του προηγούμενου μήνα, ενώ τουλάχιστον σε αρχικό στάδιο προσφέρεται σε περιορισμένες ποσότητες, με την τιμή να μην ξεπερνά τα 1.000 δολάρια. Επίσης προς το παρόν, δεν υπάρχει καμία πληροφορία σχετικά με την υιοθέτηση του εν λόγω επεξεργαστή από οποιαδήποτε εταιρία κατασκευής υπολογιστών.



Sunlin Chue, Διευθυντής Κατασκευαστικού τμήματος της Intel.

## Εξελίξεις στο χώρο των επεξεργαστών

**Η** πολυδάπανη τεχνολογία των επεξεργαστών, όπως είναι φυσικό, δεν μπορεί να "θρέψει" πολλές ανταγωνιστικές εταιρίες. Παρ' όλα αυτά, η περιορισμένου μεγέθους Transmeta ισχυροποιεί την

παρουσία της στους φορητούς υπολογιστές, με τη συγκρατημένου κόστους πρότασή της, τον επεξεργαστή Crusoe, ο οποίος φημίζεται για τη χαμηλή κατανάλωσή του, στοιχείο εξαιρετικά σημαντικό για τις

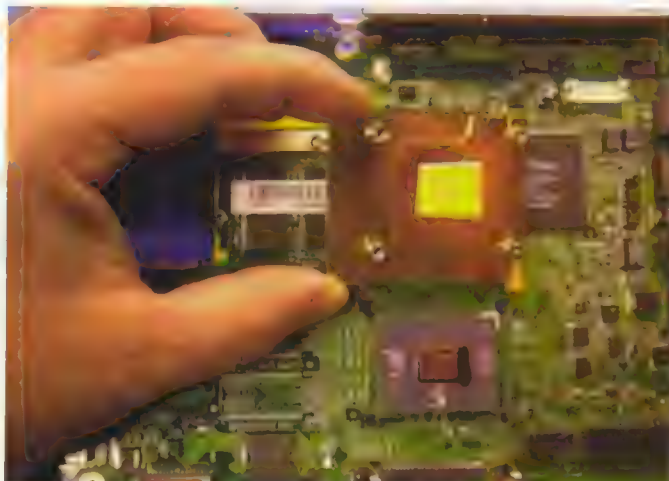


ιδιαίτερες απαιτήσεις των laptops. Η τελευταία και αναβαθμισμένη έκδοση του Crusoe, με το κωδικό όνομα TM5600, αυξάνει ακόμη τον πήχη των ταχυτήτων, περιορίζοντας περαιτέρω την κατανάλωση, και αποτελεί μετεξέλιξη του TM5400. Ετσι, βασισμένο σε αρχιτεκτονική 0,18micron, το ταχύτερο μοντέλο του Crusoe TM5600 αγγίζει τα 700MHz, καταναλώνοντας ταυτόχρονα έως και 15% λιγότερη ενέργεια σε σχέση με τον απλό Crusoe TM5400. Οι επιδόσεις του TM5600 βρίσκονται σε πολύ ικανοποιητικό επίπεδο, δεδομένης της ύπαρξης 656KB L2 cache μνήμης, προσφέροντας ταυτόχρονα απόλυτη συμβατότητα με τη σειρά X86 της Intel. Η επιτυχία του TM5600 θεωρείται εξασφαλισμένη, κυρίως λόγω της αμέριστης υποστήριξης μεγάλων κατασκευαστών όπως η IBM, η Sony και η Toshiba.

Ηδη η Transmeta ετοιμάζει το επόμενο βήμα της που θα ξεπερνά το 1GHz, το μοντέλο TM5800. Σε αυτή την προσπάθειά της φαίνεται να βρίσκει βοήθo την AMD, η οποία απ' ενός έχει ξεπεράσει προ

πολλού το φράγμα του 1GHz, απ' ετέρου διαθέτει τεχνολογία απαραίτητη για την περιορισμένων δυνατοτήτων Transmeta. Συγκεκριμένα, οι δύο εταιρίες φέρονται να έχουν υπογράψει συμφωνία ανταλλαγής τεχνολογίας, με την Transmeta να παραλαμβάνει την τεχνική της AMD Lightning Data Transfer, η οποία εξασφαλίζει την ταχύτατη διασύνδεση του επεξεργαστή με τα υποσυστήματα του υπολογιστή. Ο προφανής στόχος της προσέγγισης αυτής είναι η συνέχιση της πίεσης που ασκείται εναντίον της παντοκράτειρας Intel.

Μπορεί, βέβαια, η Intel να παραμένει κυρίαρχη, οι αριθμοί όμως των κερδών της AMD είναι το λιγότερο εντυπωσιακοί, με τους ρυθμούς ανόδου να αυξάνονται χρόνο με το χρόνο (ή μάλλον καλύτερα μήνα με το μήνα). Ετσι, το τρίτο τρίμηνο του 2000, λόγω της ιδιαίτερα επιτυχημένης πορείας του Athlon στην αγορά, η AMD ανακοίνωσε κέρδη που ξεπερνούν κάθε προσδοκία και αγγίζουν τα 77 δισ. δρχ., σε συνολικό τζίρο 445 δισ. δρχ.!





## “Σκληροί” φορητοί

**H** Panasonic καυχείται ότι κατασκεύασε τον πιο ανθεκτικό φορητό υπολογιστή της αγοράς. Η σειρά Toughbook είναι ειδικά σχεδιασμένη, ώστε να αντέχει στις ακόλουθες καταπονήσεις:



ανθεκτικότητα στην υγρασία, με τις θύρες επέκτασης να βρίσκονται στεγανά κλεισμένες πίσω από μεταλλικά ελάσματα. Η προστασία επεκτείνεται και στο θέμα της σκόνης και της βρωμιάς, βασικοί υπεύθυνοι για τις συχνές βλάβες των φορητών υπολογιστών. Κατά συνέπεια, η συσκευή μοιάζει περισσότερο με μεταλλική βαλίτσα χρηματοποστολής ή με στρατιωτικό ασύρματο, παρά με ντελικάτο φορητό υπολογιστή.

Πέραν των προαναφερθέντων, η σειρά Toughbook προσφέρεται σε έξι εκδόσεις (Toughbook 17, 27, 34, 37, 47 και 71) που περιλαμβάνουν

επεξεργαστές της Intel (Celeron, Pentium II & III έως και 600MHz), οθόνες TFT από 8,4” έως 14,1”, σκληρούς δίσκους χωρητικότητας έως και 20GB και CD-ROM drives ταχυτήτων έως και 24x, ικανοποιώντας μία ευρεία γκάμα απαιτήσεων. Μάλιστα, το μοντέλο Toughbook 37 διαθέτει μία ιδιαίτερα λεπτή φόρμα, με το συνολικό πάχος του να μην ξεπερνά τα 2,5 εκατ. Τέλος, τα συστήματα προσφέρουν δυνατότητα ασύρματης σύνδεσης με το Διαδίκτυο.

Η ποιότητα του ονόματος Panasonic επαληθεύει τους ισχυρισμούς του κατασκευαστή, ώστε ακόμη κι αν υποθέσουμε ότι η σειρά Toughbook δεν διαθέτει επιβεβαιωμένα τα πιο ανθεκτικά συστήματα, σίγουρα η αντοχή τους ξεπερνά κατά πολύ τις πλέον αυξημένες απαιτήσεις της μέγιστης πλειονότητας των χρηστών.

κραδασμοί αυτοκινήτων, τρένων, αεροπλάνων, πτώσεις από μικρό ύψος, χτυπήματα σε διάφορα εμπόδια. Η προστασία από τις διάφορες κακοτοπιές εξασφαλίζεται από τα ανθεκτικά υλικά και τη συμπαγή κατασκευή και επεκτείνεται στα παραδοσιακά ευαίσθητα σε κραδασμούς περιφερειακά, όπως η οθόνη και ο σκληρός δίσκος, με χρήση ελαστικών συνδέσμων κατάλληλα προσαρμοσμένων, ώστε να απορροφούν το μέγιστο ποσοστό των κραδασμών που θα μπορούσαν να αποδοθούν μοιραίοι για την “ακεραιότητα” αυτών. Οι εκπρόσωποι της Sony υπόσχονται ότι η δήκη από μαγνήσιο των Toughbook αντέχει μέχρι και εικοσαπλάσια πίεση σε σχέση με τα “κοινά” notebooks. Εκτός αυτών, η σειρά Toughbook επιδεικνύει εξαιρετική

TOUGHBOOK 37 TOUGHBOOK 47 TOUGHBOOK 71



**T**ο νέο πρότυπο V.92 στα modems υπόσχεται ακόμη μεγαλύτερες ταχύτητες στο upload. Σε σχέση με το παρόν πρότυπο V.90, το V.92 παραμένει μεν στα 56Kbps σε ό,τι αφορά στο download, αλλά στο upload ανεβάζει την ταχύτητα στα 48Kbps, σε σχέση με τα 33,6Kbps του V.90, το οποίο σημειωτέον πρωτοεμφανίστηκε το 1998 και διατηρείται αναλλοίωτο έως σήμερα. Βέβαια, οι τιμές είναι ονομαστικές και απλώς φανερώνουν το ποσοστό βελτίωσης στο upload. Δύο επιπλέον χρήσιμα χαρακτηριστικά του νέου προτύπου είναι η βελτίωση κατά 60% του χρόνου σύνδεσης του χρήστη με τον ISP, και η δυνατότητα call waiting. Συγκεκριμένα, ο χρήστης θα μπορεί να δέχεται τηλεφωνικές κλήσεις κατά τη διάρκεια της σύνδεσής του με το Δίκτυο, κάτι που ήταν αδύνατο μέχρι σήμερα στην PSTN σύνδεση. Τώρα πια ο χρήστης θα μπορεί να απαντά στις τηλεφωνικές κλήσεις, αφού κάνει τερματισμό τη σύνδεσή του με το Internet, στην οποία θα επανέρχεται κανονικά μετά την ολοκλήρωση της τηλεφωνικής συνδιάλεξης.

**Φ**θηνές συσκευές DVD-RW μάς υπόσχονται οι εταιρίες Pioneer και Sharp, οι οποίες συνασπίζονται με στόχο την παραγωγή τέτοιων συσκευών με κόστος κάτω των 1.000 δολαρίων μέχρι το 2002. Παρόμοιες προσπάθειες μέσω συνεργασιών γίνονται από τις Matsushita (Panasonic) και Sony.

**K**αι η Ευρωπαϊκή Ένωση εναντιώνεται στη Microsoft. Ο λόγος για την επίσημη νομική προειδοποίηση που έστειλε η Ε.Ε. στην εταιρία κατηγορώντας την ότι χρησιμοποιεί καταχρηστικά την ισχύ της για να επιβληθεί στην αγορά λογισμικού των servers του Internet. Αν στους επόμενους δύο μήνες διορίας που δόθηκε στη Microsoft για να απαντήσει δεν δοθεί ικανοποιητική εξήγηση (ή καθόλου εξήγηση), η Ε.Ε. στείλει με κυρώσεις που φτάνουν και το 10% των παγκόσμιων εσόδων της εταιρίας! Είναι τιποτα;

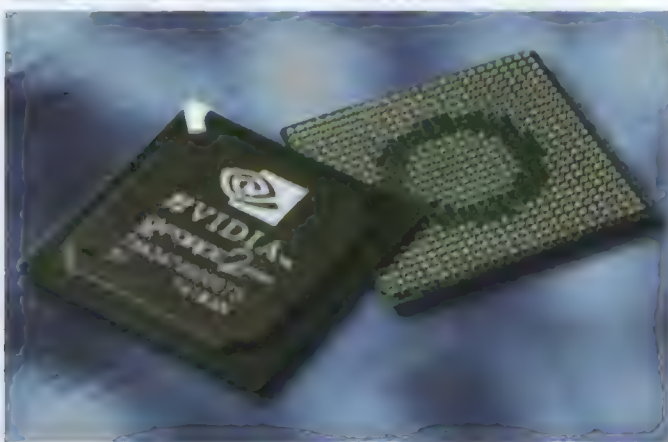
**H**53 ανακαίνωσε το κλείσιμο του τμήματος Diamond Multimedia, δηλαδή των καρτών γραφικών για home computers, μη μπορώντας να ακολουθήσει τον αγώνα δρόμου που έχουν αρχίσει η nVidia και η 3dfx. Παρ’ όλα αυτά, οι κάτοχοι Diamond καρτών δεν πρέπει να ανησυχούν, καθώς η 53 θα διατηρήσει την υποστήριξη των υπάρχοντων μοντέλων (χωρίς όμως να παρέχει νεότερους drivers), απλώς δεν πρόκειται να παρουσιάσει καινούρια.



## Η nVidia κοντράρει τον... εαυτό της

**Π**αράγινε το κακό με τη διαδοχική παρουσίαση ανανεωμένων chips της nVidia. Μέσα σε ελάχιστο χρονικό διάστημα περάσαμε από την ταχύτατη GeForce256 στην κορυφαία GeForce2 GTS και τώρα στην GeForce2 Ultra. Απίστευτο; Κι όμως, η nVidia θορυβήθηκε από την απρόσμενη απόδοσή του

της Ultra χρονίζεται σε ακόμη υψηλότερες ταχύτητες (τουλάχιστον 250MHz σε σχέση με τα 200MHz της GeForce2 GTS) και συνδυαζόμενο με 64MB της ταχύτατης μνήμης DDR SDRAM των 4nsec προσφέρει ένα αποτέλεσμα, του οποίου η απόδοση δεν αμφισβητείται πλέον από κανέναν επίδοξο ανταγωνιστή,



outsider Radeon της ATi και αντέδρασε ταχύτατα παρουσιάζοντας τη βελτιωμένη (!) GeForce2 Ultra.

Η ανταγή ήταν εύκολη στην προετοιμασία, γρήγορη στην εκτέλεση και το κυριότερο... αποτελεσματική! Βασισμένο στον πυρήνα της GeForce2 GTS, το chip

αυξάνοντας το bandwidth της μνήμης κατά περίπου 40% (από 5MB/sec σε 6,9MB/sec) και εκτοξεύοντας τον πήχη του fill rate στα 1.000MPixels!

Απέναντι σε αυτές τις ραγδαίες εξελίξεις η 3dfx φαίνεται να κινείται χωρίς νεύρο, με τη Voodoo5 5500 να αποδεικνύεται ελαφρώς απογοητευτική.

## PC Camera τσέπης από την Intel

**Ε**να πολύ ενδιαφέρον gadget κυκλοφορεί διά χειρός Intel και ονομάζεται Pocket PC Camera. Πρόκειται για μία εύχρηστη ψηφιακή κάμερα τσέπης, όπως άλλωστε υποδηλώνει και το όνομά της.

Η Pocket PC Camera αποτελεί έναν από τους πρώτους εκπροσώπους μιας σειράς προϊόντων που έχουν όλα τα

φόντα για να εισβάλουν με ιδιαίτερες αξιώσεις στην αγορά. Ο λόγος για φθηνές συσκευές λήψης εικόνων (κάμερες, φωτογραφικές μηχανές) που προσφέρουν όλες τις βασικές λειτουργίες, καλύπτοντας τις ανάγκες των περισσότερων χρηστών ως εργαλεία, χωρίς όμως να διαθέτουν τις ένα σωρό επιπρόσθετες λειτουργίες που θα αύξαναν σημαντικά το κόστος.

Έτσι, για να αποκτήσετε την

### Intel Pocket PC Camera



Pocket PC Camera δεν χρειάζεται να σηκώσετε όλο σας το λογαριασμό από την τράπεζα, καθώς 150 δολάρια (55.000δρχ.) αρκούν. Με αυτό το ποσό παίρνετε μία συσκευή που όχι μόνο αποθηκεύει 128 στατικές VGA φωτογραφίες, αλλά έχει και τη δυνατότητα λήψης video διάρκειας 2 λεπτών. Η χρήση της είναι πανεύκολη και το μικρό μέγεθός της την κάνει παιχνιδάκι στη μεταφορά. Βέβαια, δεν πρόκειται να καλύψει τις ανάγκες των πιο απαιτητικών, όμως τα 8MB της μνήμης της αρκούν για να ικανοποιήσουν τους περισσότερους. Με τα λεφτά αυτά αποκτάτε -όπως είναι φυσικό- μόνο τα εντελώς βασικά, καθώς από την Pocket PC Camera λείπουν το flash, η δυνατότητα επέκτασης μνήμης, η δυνατότητα preview των

φωτογραφιών και τα πολλά πλήκτρα ρυθμίσεων. Όμως, το φωτογραφικό αποτέλεσμα είναι ικανοποιητικό και η σχέση απόδοσης προς τιμή εξαιρετική.

Η Pocket PC Camera προσφέρεται με ένα πλήρες πακέτο λογισμικού για τη μεταφορά και τη διαμόρφωση των φωτογραφιών και των βίντεο στο PC σας, καθώς και με τα καλώδια σύνδεσης με τη USB θύρα. Αν το σύστημά σας καλύπτει τις προδιαγραφές της, που απαιτούν Pentium MMX 166MHz, 32MB μνήμη, 16bit VGA κάρτα γραφικών, 4xCD ROM και Windows 98, και βέβαια αν οι δικές σας απαιτήσεις δεν ξεπερνούν τα εντελώς βασικά, τότε η Pocket PC Camera είναι μία πολύ ενδιαφέρουσα πρόταση.

## Το Linux και η... 3η Διεθνής

**Σ**το προηγούμενο τεύχος αναφέραμε μία είδηση που αφορούσε στην αναβίωση του ψυχροπολεμικού κλίματος που λαμβάνει χώρα στην αντίπερα όχθη του Ατλαντικού και, μάλιστα, στην κοινωνία των υπολογιστών. Ο κομμουνισμός, αφού "χτύπησε" τους χρήστες των παρανόμων MP3, τώρα

"ξαναχτυπά" μέσω του Linux.

Στο συνέδριο του τμήματος Εξέλιξης της Microsoft, ο πρόεδρος της εταιρίας Steve Ballmer, αναφερόμενος στο ανταγωνιστικό λειτουργικό, είπε: "Το Linux διαθέτει τα χαρακτηριστικά του κομμουνισμού που οι άνθρωποι λάτρεψαν πολύ. Είναι τζάμπα... Αυτή τη στιγμή το

Linux μπορεί να μην αποτελεί σημαντικό ανταγωνιστή στους προσωπικούς υπολογιστές, η πορεία του όμως στην αγορά των servers είναι τέτοια που θα μπορούσε κάποιος να πει ότι το Linux θα κυριαρχήσει στον κόσμο όλο, αλλά





δεν βλέπω να συμβαίνει κάτι τέτοιο. Σίγουρα -προς το παρόν- τα πράγματα δεν είναι έτσι". Σε ό,τι αφορά τους υπόλοιπους ανταγωνιστές, όπως η Oracle και η Sun, ο Ballmer αναφέρθηκε με πιο ήπιους τόνους θεωρώντας τους πιο "πολιτισμένους" σε σχέση με

το Linux, το οποίο απευθύνεται στις... μάζες. Τώρα, σχετικά με το ποιος γέλασε ή ποιος... φοβήθηκε την κάθοδο των Μπολαεβίκων ακούγοντας τον Ballmer, οι πληροφορίες που έχουμε στα χέρια μας είναι αρκετά... ελλιπείς.

## 100 ώρες μουσική!

**T**ο νέο MP3 player της Creative, που ακούει στο όνομα Nomad Jukebox (D.A.P. Jukebox στην Ευρώπη), μπορεί να χωρέσει όλη τη συλλογή και του πιο απαιτητικού συλλέκτη μουσικών αρχείων MP3. Η χωρητικότητα των 6GB του σκληρού δίσκου που ενσωματώνει σημαίνει πάνω από 100 ώρες ψηφιακής μουσικής ή το ανάλογο περίπου 150 CDs! Το Nomad Jukebox συνοδεύεται από το κατάλληλο λογισμικό που απαιτείται για τη μεταφορά των

αρχείων, το PlayCenter 2, μέσω της διασύνδεσης στη θύρα USB του υπολογιστή σας.

Στα υπόλοιπα χαρακτηριστικά της συσκευής περιλαμβάνονται:

- Οθόνη LCD, με εκτενείς πληροφορίες για τον έλεγχο της συσκευής.
- Ψηφιακό equalizer.
- Θύρες για ακουστικά και line-in για απευθείας αποθήκευση μουσικής σε WAV format.
- Υποστήριξη συστήματος 4-point Surround μέσω διασύνδεσης με ισάριθμα ηχεία.

■ Αναβαθμιζόμενο μέσω Internet λογισμικό.

■ Επαρκές buffer για shock protection έως και 5 λεπτών.

Το Nomad Jukebox, που διατίθεται σε δύο χρωματισμούς, περιλαμβάνει στη συσκευασία του -εκτός από το λογισμικό της εγκατάστασης- 4 μπαταρίες NiMH με το φορτιστή τους, πλαστική θήκη και ακουστικά. Η κυκλοφορία του αναμένεται στις αρχές του τρέχοντος μήνα, σε τιμή που δεν θα ξεπερνά τα 500 δολάρια στις ΗΠΑ.



## Υπάρχουν ακόμη ακίδες...

**M**πορεί πολλοί από εσάς να έχετε ξεχάσει την ύπαρξη των dot matrix εκτυπωτών, μετά την πλήρη επικράτηση των inkjet (και μάλλον των laser σε λίγο καιρό), όμως όχι

μόνο δεν έχουν σταματήσει να κυκλοφορούν, αλλά εξελίσσονται και αυτοί, όπως όλα τα προϊόντα τεχνολογίας.

Η Epson πάντα φημιζόταν για το επίπεδο ποιότητας των dot matrix

εκτυπωτών της και ο LX-300 επιβεβαιώνει με το παραπάνω τη φήμη αυτή. Μία ακόμη νεότερη, βελτιωμένων δυνατοτήτων έκδοσή του, ο LX-300+ κυκλοφορεί στην



ελληνική αγορά. Πρόκειται για έναν χαμηλού κόστους εκτυπωτή ακίδων, 80 σπηλών, που ξεχωρίζει λόγω της υψηλής ταχύτητας εκτύπωσης και της εξαιρετικής ανθεκτικότητάς του. Συγκεκριμένα,

ο Epson LX-300+ διαθέτει:

- Κεφαλή 9 ακίδων
- Μέγιστη ταχύτητα: 337cps (μέγεθος γραμματοσειράς 12cpi σε draft mode)
- Μέγιστη ανάλυση γραφικών: 240x216dpi
- Επίπεδο θορύβου: 47,5dB (normal printing)
- 8KB buffer
- Αντοχή κεφαλής: 400 εκατ. χτυπήματα
- Σύνδεση παράλληλη ή σειριακή
- Δυνατότητα σύνδεσης με κάρτα δικτύου

Ο Epson LX-300+

προσφέρεται με εγγύηση ενός έτους και μπορεί να δεχτεί μεγάλο αριθμό τύπων χαρτί, όπως απλό A4, μηχανογραφικό, πολλαπλών αντιτύπων, φακέλους και κάρτες.

## iPAQ από την Compaq

**H** Compaq εγκαινίασε τη νέα σειρά συσκευών που σκοπό έχουν να προσφέρουν όσο το δυνατόν καλύτερες Internet-ικές ευκολίες στο χρήστη. Η σειρά με το γενικό όνομα iPAQ περιλαμβάνει τα παρακάτω προϊόντα:

### ✓ iPAQ Home Internet

**Appliance:** Υπολογιστής αποκλειστικά για χρήση του Διαδικτύου, με 32MB RAM, 16MB flash memory, 10,1" οθόνη TFT, 56Kbps ενσωματωμένο modem και 4 θύρες USB.

### ✓ iPAQ Pocket PC:

Ο γνωστός υπολογιστής παλάμης της Compaq με αναβαθμισμένες λειτουργίες, στο πνεύμα της σειράς iPAQ.

### ✓ iPAQ Personal

**Audio Player:** Player μουσικών αρχείων μέσω Internet, με 64MB μνήμη.

### ✓ iPAQ

**Connection Point:**

Ασύρματη συσκευή για

ασφαλή σύνδεση με το Internet πολλαπλών συσκευών.

Η τιμή που έχει ανακοινωθεί για την Internet-ική συσκευή iPAQ Home Internet Appliance χαρακτηρίζεται τουλάχιστον "τσιμημένη", καθώς με 600 δολάρια (230.000δρχ.) αγοράζει κάποιος μία συσκευή χωρίς σκληρό δίσκο που δουλεύει αποκλειστικά κάτω από Internet περιβάλλον.





# To πιο hot site για games!

## On - Line Games



# www.gameweb.gr



Downloads

Forum



Reviews

Previews

Polls

Board Games

Hints & Tips



# Net news

Από αυτή τη στήλη θα διαβάζετε σε κάθε τεύχος τις πιο σημαντικές ειδήσεις που αφορούν στο δαυμαστό κόσμο του Internet και οι οποίες πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Happy surfing!

του Πέτρου Παπαθανασίου  
petros@compupress.gr

## ΤΟ ΘΡΙΛΕΡ NAPSTER

Η απόφαση του δικαστηρίου έπεσε σαν κεραμίδα στα κεφάλια των εκατομμυρίων χρηστών του Napster. Η 28η Ιουνίου αποτέλεσε την ημερομηνία κατά την οποία το Napster θα έπαυε να λειτουργεί άπαξ διά παντός, σύμφωνα με την πρωτόδικη καταδικαστική απόφαση. Για την ιστορία αναφέρουμε ότι η RIAA (Αμερικανική Ένωση



Δισκογραφικών Εταιριών) μήνυσε την εταιρία για συνέργεια σε πειρατεία πνευματικών δικαιωμάτων, καθώς -όπως υποστηρίχθηκε- η διευκόλυνση που παρείχε στους χρήστες ώστε να μεταφέρουν μουσικά αρχεία Mp3 ουσιαστικά αποτελούσε παράνομη τακτική, η οποία εφαρμόζονταν εν γνώσει της εταιρίας. Τούτο, βέβαια, δεν αφορούσε γενικά στα Mp3 αρχεία, παρά μόνον εκείνα για τη διακίνηση των οποίων οι καλλιτέχνες/δημιουργοί είχαν διαμαρτυρηθεί και την οποία εντέλει κατήγγειλαν ως παράβαση του νόμου περί πνευματικών δικαιωμάτων.

Η δικαστής Patell θεώρησε τη λειτουργία του Napster κατάφορη παράβαση, κατακεραυνώνοντας τους υπευθύνους της εταιρίας και επιρρίπτοντάς τους το βάρος της ευθύνης για την ανεξέλεγκτη μεταφορά παράνομων αρχείων Mp3 μέσω του προγράμματός τους. Μάλιστα, αναφερόμενη στην εταιρία, είπε: "Δημιούργησαν ένα τέρας". Οι όροι των ασφαλιστικών μέτρων, κατόπιν μίας από τις ταχύτερες διαδικασίες εκδίκασης στην ιστορία των αμερικανικών δικαστηρίων, ήταν σαφείς: Αν μέσα σε δύο ημέρες δεν γινόταν αποδεκτή η αίτηση έφεσης του Napster, η εταιρία θα έπρεπε να διακόψει άμεσα την ανταλλαγή παράνομων Mp3. Και, βέβαια, επειδή κάτι τέτοιο δεν θα ήταν τεχνικώς εφικτό, σήμαινε το οριστικό κλείσιμο του Napster.

Στο παρά πέντε, όμως, ή για την ακρίβεια μόλις εννέα ώρες πριν από το κλείσιμο του Napster, οι δικηγόροι της εταιρίας πέτυχαν να γίνει αποδεκτή η έφεση, καθώς -όπως ισχυρίστηκαν- τα ασφαλιστικά μέτρα που

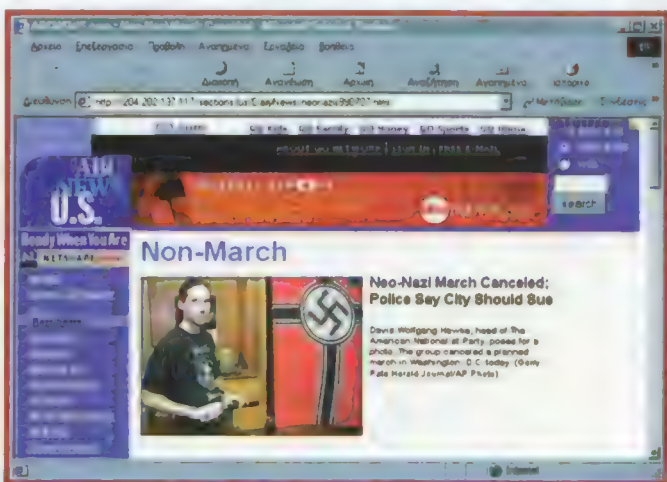


τους επιβλήθηκαν ήταν τόσο δραστικά που θα σήμαιναν το οριστικό κλείσιμο της εταιρίας. Εντωμεταξύ, το πρωί της 28ης Ιουνίου σημειώθηκε οργασμός downloading αρχείων Mp3, καθώς οι περισσότεροι χρήστες είχαν πιστέψει ότι το πρόγραμμα εντός λίγων ωρών θα ήταν παρέλθον. Η αποδοχή της έφεσης προκάλεσε ανάμικτα συναισθήματα. Από τη μία, εκπρόσωποι της αμερικανικής δικαιοσύνης φέρονταν αρκετά ενοχλημένοι για την "κατάφορη παραβίαση των πνευματικών δικαιωμάτων των καλλιτεχνών" και, από την άλλη, οι απανταχού χρήστες του Napster γλεντούσαν την παράταση της λειτουργίας του για τουλάχιστον έναν μήνα.

Πλέον αναμένεται η απάντηση της RIAA στην υπερασπιστική έκθεση που υπέβαλε η Napster, η οποία αναμένεται μέχρι τις 8 Σεπτεμβρίου, προκειμένου να συνεχιστεί η εκδίκαση της δίκης.

## NEONAZΙΣΜΟΣ & INTERNET

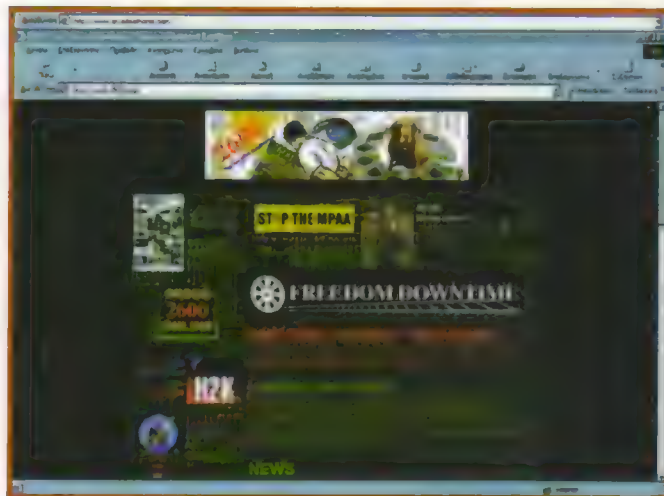
Η Γερμανία είναι γνωστή για την ευαισθησία της σε θέματα ναζισμού, καθώς το παρελθόν της τη στοιχειώνει εξήντα χρόνια μετά τον πιο αιματηρό πόλεμο που γνώρισε η ανθρωπότητα, με κύριους υπαίτιους τους ίδιους τους Γερμανούς. Το κύμα του νεοναζισμού που φουντώνει τα τελευταία δέκα χρόνια, κυρίως μετά την επανένωση των δύο Γερμανιών, βρήκε νέο μέσο ενίσχυσης των "ιερών του στόχων". Ο λόγος, βέβαια, για το Διαδίκτυο, όπου καθημερινά πληθαίνουν οι διευθύνσεις το ναζιστικό περιεχόμενο των οποίων ποικίλλει ξεκινώντας από απλές και σχετικά "αθώες" ιστορικού περιεχομένου





πληροφορίες και φτάνοντας έως τα επικίνδυνα μηνύματα μισαλλοδοξίας, που στόχο έχουν κατά βάση τους μετανάστες και τους αριστερούς. Το Διαδίκτυο προσφέρει μία πρώτη τάξεως δυνατότητα να επικοινωνούν μεταξύ τους τα χιλιάδες αυτά "φυντάνια" της γερμανικής νεολαίας και να ανταλλάσσουν απόψεις για τα "υψηλά" ιδεώδη τους.

Το πρόβλημα σχετίζεται με την αύξηση των μαζικών εγκληματικών ενεργειών (προπηλακισμοί, εμπρησμοί πολυκατοικιών και καταστημάτων κ.ά.), κυρίως εναντίον μεταναστών. Η γερμανική αστυνομία πιστεύει ότι υπάρχει διασύνδεση μεταξύ των ενεργειών αυτών και της δράσης των νεοναζιστών στο Διαδίκτυο, όπου πιθανώς να μεταφέρονται πληροφορίες σχετικά με τους στόχους και τα σχέδια των εγκληματικών αυτών ενεργειών. Τώρα πια ανώτεροι αξιωματούχοι φοβούνται για μαζική κινητοποίηση των ακροδεξιών στοιχείων που μπορεί να συντονιστεί εύκολα μέσω του Internet, και -δυστυχώς- η ελλιπέστατη επιτήρηση των ναζιστικού περιεχομένου διευθύνσεων δεν βοηθά καθόλου την κατάσταση.



## DVD ΠΕΙΡΑΤΕΙΑΙ

Πριν από περίπου έξι μήνες, ένας 16χρονος από τη Νορβηγία έγινε ο νέος ήρωας των απανταχού hackers, καταφέροντας με τη συνεργασία δύο άγνωστων μέχρι στιγμής ατόμων να σχεδιάσει το περιβόητο πρόγραμμα DeCSS, το οποίο, αν και αρχικό σκοπό έχει το παιχνίδι των DVD και από συστήματα που έχουν εγκατεστημένο το Linux, ουσιαστικά κάνει εφικτή την αντιγραφή του περιεχομένου των DVD.

Το προγραμματάκι αυτό διέρρευσε μέσω της διεύθυνσης [www.2600.org](http://www.2600.org), με αποτέλεσμα να αποκτήσει πρόσβαση κάθε επίδοξος αντιγραφείς DVD. Οι υπεύθυνοι του site καταμηνύθηκαν από οκτώ κινηματογραφικούς κολοσσούς (20th Century Fox, Columbia, Disney, MGM, Paramount, Time-Warner, Tristar και Universal), οι οποίοι ξοδεύουν εκα-

τομμύρια δολάρια για την ασφάλεια των παραγωγών τους από τις αντιγραφές των DVD. Το δικαστήριο καταδίκασε τους υπευθύνους του 2600.org με το δικαιολογητικό της συνέργειας σε πειρατεία, καθώς δεν πείστηκε από τους δικηγόρους υπεράσπισης ότι ο νόμος περί προστασίας της ελεύθερης έκφρασης κάλυπτε τους υπευθύνους του site. Η απόφαση αυτή δημιουργεί δεικασμένο για τον περαιτέρω έλεγχο της διακίνησης των πληροφοριών μέσω του Διαδικτύου, οδηγώντας τις διάφορες οργανώσεις για την ελευθερία διακίνησης των ιδεών να διαμαρτυρηθούν έντονα, καθώς είναι η πρώτη φορά που επιβάλλεται τέτοιος περιορισμός διά της δικαστικής οδού. Βέβαια, η απόφαση δεν είναι τελεσίδικη, καθώς εκκρεμεί η έφεση του 2600.org.

[www.2600.org](http://www.2600.org)

## ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ

➔ Τα Looney Toons στο Internet. Μετά τον Road Runner, ο θρυλικός δημιουργός του γκαντέμικου κογιότ (Μπιπ-Μπιπ:P) Chuck Jones επανέρχεται με έναν καθαρά δικτυακό ήρωα, τον Thomas T. Wolf, ο οποίος θα εμφανίζεται σε εξάλεπτα επεισόδια σε μία νέα σειρά καρτούν με τον τίτλο "Timber Wolf".

[www.warnerbros.com/pages/main/home.jsp](http://www.warnerbros.com/pages/main/home.jsp)

➔ Τελειώνει το καλοκαίρι και αρχίζει η εποχή του... Υπουργείου Παιδείας. Στο επίσημο site, του οποίου δυστυχώς η λειτουργία δεν έχει ακόμη ολοκληρωθεί (βρίσκεται, όμως, σε ικανοποιητικό επίπεδο), θα βρείτε πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με τη δευτεροβάθμια και την τριτοβάθμια εκπαίδευση, τα προγράμματα σπουδών και τις περιβόητες εξετάσεις του νέου συστήματος.

[www.ypepth.gr](http://www.ypepth.gr)

➔ Κατά το διήμερο 22-23 Αυγούστου, όταν έκλεινε αυτή η στήλη, ιδού τι εμφανίζονταν

στο επίσημο ελληνικό site της Microsoft ([www.microsoft.gr](http://www.microsoft.gr)):



Δυστυχώς δεν γνωρίζουμε πληροφορίες για το δράστη αυτού του -ομολογουμένως χιουμοριστικού- "χτυπήματος". Ελπίζουμε μέχρι το επόμενο τεύχος να έχουμε μάθει περισσότερα και να σας τα μεταφέρουμε.

➔ Αν αθροίσουμε τον αριθμό των sites που διασυνδέονται με τις διάφορες search engines, το αποτέλεσμα δεν θα ξεπερνά το 1 δισ.

σελίδες. Ωστόσο, η εταιρία BrightPlanet ανακοίνωσε, μετά από έρευνα που διεξήγαγε, ότι ο συνολικός αριθμός των σελίδων του Διαδικτύου ξεπερνά τα 550 δισεκατομμύρια! Δηλαδή, ο όγκος του WWW είναι περισσότερο από 500 φορές μεγαλύτερος σε σχέση με αυτόν που "φαίνεται" μέσω των search engines. Αυτή τη συντριπτική πλειονότητα των αθέατων σελίδων η εταιρία αποκάλεσε "Deep Web".

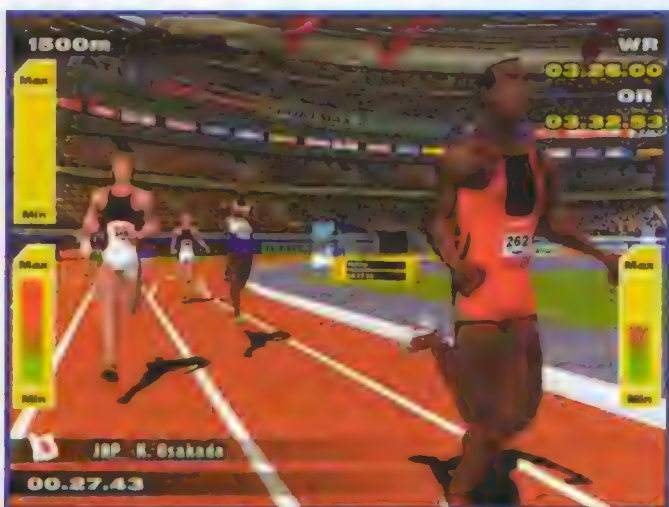
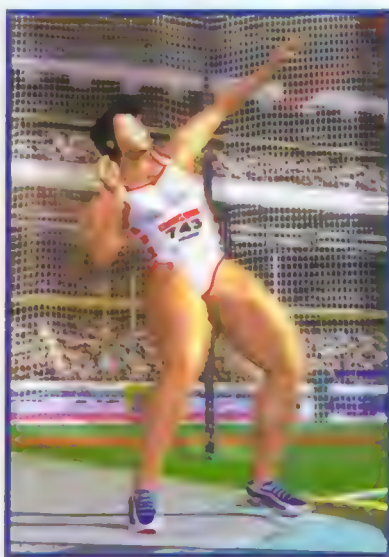
➔ Στον παγωμένο βορρά φαίνεται να έχουν αντιληφθεί πολύ καλά τη χρησιμότητα του Internet. Η Νορβηγία θεωρείται η χώρα με το καλύτερο δίκτυο εκπαίδευσης ενηλίκων μέσω Internet. Μέσω του δικτύου NKN οι χρήστες αποκτούν πρόσβαση στις σελίδες του παγκόσμιου ιστού, που παρέχουν εκπαιδευτικές πληροφορίες ακόμη και πανεπιστημιακού επιπέδου. Η προσπάθεια αυτή χαιρεί της αμέριστης υποστήριξης της νορβηγικής κυβέρνησης και πενήντα εκπαιδευτικών ιδρυμάτων που συνεργάζονται στο πρόγραμμα NKN. Η αλήθεια είναι ότι κατά τους μακρινούς χειμώνες της Νορβηγίας ένα τέτοιο πρόγραμμα είναι ό,τι πρέπει για τους κλεισμένους στο σπίτι Νορβηγούς...



## Και νέο παιχνίδι ενόψει Ολυμπιάδας

**Κ**ατά το πρόσφατο παρελθόν πληροφορηθήκατε μέσω της στήλης αυτής αλλά και της στήλης "PC Spy" για την κυκλοφορία του επίσημου παιχνιδιού της φετινής Ολυμπιάδας, η οποία θα λάβει χώρα στο Σίντνι. Το Sydney 2000 θα κυκλοφορήσει από την Eidos, όμως θα έχει και έναν ανταγωνιστή. Συγκεκριμένα, η Midas Interactive ετοιμάζεται να διαθέσει στην κυκλοφορία το Sergei Bubka's Millennium Games. Ασφαλώς, η προσθήκη ενός μεγάλου ονόματος του παγκόσμιου αθλητισμού στον τίτλο είναι μία πολύ καλή κίνηση. Το παιχνίδι θα εκμεταλλεύεται πλήρως την τελευταία λέξη της 3D τεχνολογίας και φιλοδοξεί να επιτύχει την καλύτερη απεικόνιση αθλημάτων ότιβου που είδαμε ποτέ! Θα περιλαμβάνει ακόμα πολλά στάδια, στα οποία έχουν σχεδιαστεί και αποδοθεί προσεκτικά τόσο οι εσωτερικοί όσο και οι εξωτερικοί χώροι. Οι αγώνες θα καλύπτονται από 15 διαφορετικές κάμερες, δίνοντας έτσι τη δυνατότητα στο χρήστη να

δει τα αγωνίσματα από πολλές οπτικές γωνίες. Εντός του παιχνιδιού, τώρα, θα μπορείτε να επιλέξετε την ομάδα σας μέσα από 11 διαθέσιμες χώρες και να τη συνδέσετε με αθλητές διαφορετικών ανατομικών και φυσικών χαρακτηριστικών. Επιπλέον, η συμπεριφορά των αθλητών κάθε χώρας είναι ανάλογη της αθλητικής -και όχι μόνο- παιδείας που επικρατεί εκεί. (Δεν θέλω "ύποπτα" σχόλια και πονηρά χαμόγελα για τις καταστάσεις στο... Ελλαδιόταν. Όλα κι όλα!) Και φυσικά οι



αθλητές κάθε χώρας θα είναι ικανότεροι και θα σημειώνουν υψηλότερες επιδόσεις σε συγκεκριμένο σπορ ο καθένας. Όπως συμβαίνει και στην πραγματικότητα, δηλαδή, αφού υπάρχουν χώρες που έχουν δημιουργήσει ένα είδος "παράδοσης" σε ορισμένα αθλήματα. Συνολικά, θα υπάρχουν 19 αθλήματα, χωρισμένα σε 4 κατηγορίες:

■ **Sprint Events:** Εδώ περιλαμβάνονται οι αγώνες δρόμου μικρών αποστάσεων και συγκεκριμένα οι κούρσες των 100, 200 και 400 μέτρων, των 110 και 400 μέτρων μετ' εμποδίων και οι σκυταλοδρομίες των 100 και 400 μέτρων.

■ **Distance Races:** Εδώ έχουμε να κάνουμε με τις κάπως μεγαλύτερες αποστάσεις, και συγκεκριμένα με τις κούρσες των 800, 1.500, 3.000 (μετ' εμποδίων) και 5.000 μέτρων.

■ **Jumping Events:** Άλμα εις μήκος, άλμα τριπλούν, άλμα εις ύψος και, φυσικά, άλμα επί κοντώ.

■ **Throwing Events:** Εδώ συγκαταλέγονται τα αγωνίσματα της δισκοβολίας, του ακοντισμού, της σφυροβολίας και της σφαιροβολίας.

Επιπλέον, για να προσδώσει μεγαλύτερο ενδιαφέρον στον τίτλο της η Midas, δίνει τη δυνατότητα σε δύο παίκτες να αγωνιστούν στον ίδιο υπολογιστή, ενώ μέσω τοπικού δικτύου μπορούν να μετρήσουν τις δυνάμεις τους μέχρι

και οκτώ παίκτες. Το δε σύστημα χειρισμού είναι σημαντικά αλλαγμένο. Ετσι, θα πρέπει απλώς να ξεχάσετε τα σπασμένα joysticks και τα γτυπημένα (και από νεύρα) πληκτρολόγια. Ολοκληρώνοντας, θα συνοψίσω τα βασικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, το οποίο αναμένεται σύντομα και στη χώρα μας, μέσω της Beacon Multimedia (Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6143252-3):

■ **Team Arcade mode:** Δυνατότητα ελέγχου μίας ομάδας οκτώ διαφορετικών αθλητών, λαμβάνοντας μέρος σε 19 αγωνίσματα.

■ Δυνατότητα προπόνησης αθλητών.

■ Σύστημα ελέγχου μέσω του ποντικιού, για μεγαλύτερη ευκολία στο gameplay.

■ Πολύ καλά γραφικά εφέ για κάθε αθλητή και αγώνισμα και, φυσικά, πλήρως τρισδιάστατα στάδια.

■ Δυνατότητα παιξίματος έως και οκτώ παικτών ταυτόχρονα μέσω τοπικού δικτύου.

■ Μεγάλη ποικιλία οπτικών γωνιών και παρουσίαση σε τηλεοπτικό στυλ.

Φαίνεται πως η μάχη της Eidos με τη Midas για την πρωτιά θα κριθεί στην τελευταία... στροφή. Εν αναμονή, λοιπόν, της σύντομης -ελπίζω- κυκλοφορίας και των δύο παιχνιδιών στη χώρα μας, για να δούμε ποιος θα ανακηρυχθεί... Ολυμπιονίκης.



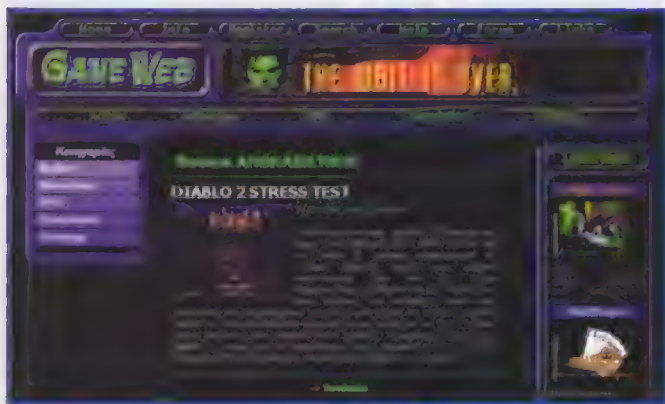
## To site των gamers



Εάν έχετε ήδη επισκεφθεί το site του "PC Master" ([www.pcmaster.gr](http://www.pcmaster.gr))

ασφαλώς θα αναρωτηθήκατε πού είναι τα games. Απάντηση σε αυτό το "καυτό για την ανδρωπότητα" ερώτημα δόθηκε τόσο μέσα από τις σελίδες του περιοδικού όσο και

βρείτε αυτό που περιμένατε. Το GameWeb είναι πλέον εδώ (ή για την ακρίβεια εκεί) και στις σελίδες του ο gamer θα βρει ό,τι τον ενδιαφέρει: Game Reviews και Previews, Hints'n'Tips, τις καθημερινές εξελίξεις στο χώρο των games, forum για



από το site: GameWeb! Εδώ GameWeb, εκεί GameWeb, μα πού είναι τέλος πάντων αυτό το GameWeb; Ηρεμήστε, καθώς το πλήρωμα του χρόνου ήρθε και την ώρα που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, αν ανοίξετε τον browser σας και δώσετε την ηλεκτρονική διεύθυνση [www.gameweb.gr](http://www.gameweb.gr), θα

κουβεντούλα, παιχνίδια, downloads και, φυσικά, πολλές εκκλησίες για τους φίλους του "PC Master". Περισσότερες πληροφορίες για το site και οτιδήποτε σχετίζεται με αυτό θα βρείτε στο επόμενο τεύχος του "PC Master".



## TOP TEN

### ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1. ▲	AGE OF EMPIRES 2 (7)	★★
	(MICROSOFT)	STRATEGY
2. -	FIFA 2000 (2)	★★★★★★★★
	(EA SPORTS)	SIMULATION
3. -	NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000 (3)	★★
	(EA SPORTS)	SIMULATION
4. ▲	UNREAL TOURNAMENT (-)	★
	(GT INTERACTIVE)	ACTION
5. ▼	THE LONGEST JOURNEY (1)	★★
	(FUNCOM)	ADVENTURE
6. ▲	F1 2000 (-)	★
	(EA SPORTS)	SIMULATION
7. ▲	STARCRAFT / BROOD WAR (-)	★
	(BLIZZARD)	STRATEGY
8. -	FINAL FANTASY VIII (8)	★★
	(EIDOS)	RPG
9. -	QUAKE 3 (9)	★★
	(ACTIVISION)	ACTION
10. ▲	UEFA MANAGER 2000 (-)	★
	(INFOGAMES)	SIMULATION

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.

▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.

- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

### ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES ΑΝΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

#### ADVENTURE/RPG

- (1) THE LONGEST JOURNEY
- (2) FINAL FANTASY VIII
- (-) FAUST
- (-) THIEF 2
- (-) LAST EXPRESS

#### SIMULATION

- (1) FIFA 2000
- (2) NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000
- (-) F1 2000
- (-) UEFA MANAGER 2000
- (-) COLIN McRAE

#### STRATEGY

- (2) AGE OF EMPIRES 2
- (5) STARCRAFT / BROOD WAR
- (3) TIBERIAN SUN
- (1) SHADOW COMPANY
- (4) ROGUE SPEAR

#### ACTION

- (4) UNREAL TOURNAMENT
- (2) QUAKE 3
- (1) SOLDIER OF FORTUNE
- (-) ALIENS vs PREDATOR
- (3) MESSIAH

### TOP 5 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ

Το TOP 5 βρίσκεται ακόμη σε... διακοπές, μια και λόγω των διακοπών των καταστημάτων πληροφορικής που μας ενημερώνουν δεν ήταν δυνατή η κατάρτιση του. Λογικό, άλλωστε, αφού με την καλοκαιρινή υποτυπώδη κίνηση στις πωλήσεις δεν μπορούν να εξαχθούν ασφαλή αποτελέσματα. Πάντως, την επόμενη φορά (τεύχος 1ης Οκτωβρίου) το TOP 5 θα βρίσκεται κανονικά στη... θέση του, με την κίνηση των παιχνιδιών στα καταστήματα.



## ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

**A**λήθεια οι λέξεις "Game Commander" σας θυμίζουν τίποτα; Δεν μπορεί, ολόκληρη παρουσίαση είχαμε κάνει σε προηγούμενο τεύχος του "PC Master" - συγκεκριμένα, ο φίλτατος Μανώλης Φουρνιστάκης (καλό παιδί, δε λέω, αλλά βάζελο, ρε παιδί μου. Τες πα...) μέχρι φωτογραφία είχε βγει για χάρη σας. Περιττό, βέβαια, να γράψω πως μετά τη δημοσίευση της φωτογραφίας αυτής δεχτήκαμε επίσκεψη από υψηλά στελέχη της CIA, η οποία καταζητεί το Μανώλη για κατοχή απόρρητων αεροπορικών μυστικών. Φυσικά, όμως, τηρουμένου του κώδικα δεοντολογίας και του νέου κώδικα Ν.Τ.Α. (Never Trust Americans), διατηρήθηκαν κρυφά τα ατομικά στοιχεία του. Επί της ουσίας, τώρα... Το Game Commander είναι ένα πρόγραμμα που σας επιτρέπει να δίνετε φωνητικές εντολές σε κάποιο παιχνίδι, αποφεύγοντας έτσι τους πολύπλοκους συνδυασμούς πλήκτρων - ιδίως σε simulations. Η εταιρία κατασκευής του ανακοίνωσε πως τον προσεχή Οκτώβριο ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει το Game Commander 2. Φυσικά, θα περιλαμβάνει αρκετές διαφοροποιήσεις και βελτιώσεις σε σχέση με τον προκατόχό του. Είναι μικρότερο σε μέγεθος, ταχύτερο σε απόκριση και πιο δυνατό. Επιπλέον, για την εναλλαγή από Voice Command σε Voice Chat (για διαδικτυακές συνομιλίες), δεν απαιτείται ειδικό software, καθώς είναι πλήρως και άμεσα προγραμματιζόμενο από το χρήστη. Οι χρήστες μπορούν να χρησιμοποιήσουν ελεύθερα όποιο voice chat πρόγραμμα επιθυμούν, χωρίς περιορισμούς. Φυσικά, για οτιδήποτε νεότερο μπορείτε να επισκεφθείτε το σχετικό site, στην ηλεκτρονική διεύθυνση [www.gamecommander.com](http://www.gamecommander.com).

**A**ν είστε ολίγον παλαιότεροι στο χώρο των υπολογιστών, το όνομα "Infestation" θα σας θυμίζει ένα αρκετά παλαιότερο παιχνίδι της Psygnosis. Το ορότιτλο παιχνίδι, για το οποίο γίνεται λόγος αυτή τη φορά, έρχεται από τη Ubi Soft και είναι ένα παιχνίδι



που βασίζεται σε οχήματα και συνδυάζει μάχες με εξερεύνηση. Ο παίκτης καλείται να ταξιδέψει ελεύθερα ανάμεσα σε 22 διαφορετικούς κόσμους, με σκοπό την έρευνα νέων όπλων και τύπων οχημάτων, καθώς προχωρεί στο παιχνίδι. Αυτό ισχύει για το Single player mode, καθώς το Multiplayer mode φιλοξενεί τέσσερα διαφορετικά είδη παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένων τόσο racing όσο και football! Ο αριθμός των οχημάτων προς χρήση φτάνει τα πέντε, το καθένα με τα δικά του ειδικά χαρακτηριστικά. Φυσικά, η ποικιλία είναι στοιχείο που θα διακρίνει τόσο τον αριθμό όσο και τα είδη των διαθέσιμων όπλων.

**T**ο δικό σας Top Ten δεν θα μπορούσε παρά να κάνει και αυτό τα... μπανάκια και τις ξάπλες του! Ετσι, μετά τη σύντομη διακοπή του προηγούμενου τεύχους επανέρχεται δριμύτερο, με τα παιχνίδια που εσάς έχετε επιλέξει ως καλύτερα. Μη λησμονάτε, λοιπόν, να στέλνετε το σχετικό κουπόνι που βρίσκετε σε κάθε τεύχος του περιοδικού. Καλό gaming και ραντεβού στο τεύχος της 1ης Οκτωβρίου.

## Η... ζωή των Sims συνεχίζεται

**H** Electronic Arts ανακοίνωσε την κυκλοφορία του expansion pack του δημοφιλούς παιχνιδιού The Sims. Στο παιχνίδι, ως γνωστόν, αναλαμβάνετε τη δημιουργία μιας γειτονιάς και τη διαχείριση των εικονικών κατοίκων της, γνωστότερων και ως "Sims". Το The Sims σημείωσε πραγματικά πολύ καλές πωλήσεις (κυρίως στο Αμερική), μεταφράστηκε σε 13 γλώσσες και συνολικά σημείωσε πωλήσεις της τάξεως των 1,8 εκατ. αντιτύπων (παγκοσμίως). Οπότε, όπως ήταν λογικό και αναμενόμενο, δεν μπορούσε να μείνει χωρίς συνέχεια.

Το expansion pack, η ονομασία του οποίου είναι "The Sims Livin' It Up", δίνει τη δυνατότητα στους παίκτες να τοποθετήσουν τους Sims τους σε νέα περιβάλλοντα και καταστάσεις. Συνολικά, το

"πακέτο" περιλαμβάνει 125 νέα αντικείμενα προς χρήση των Sims, 5 νέες προοπτικές επαγγελματικής καριέρας και πλήθος νέων μορφών αρχιτεκτονικής και γενικότερου design. Με την ύπαρξη των τελευταίων διευρύνονται οι επιλογές των κατασκευών που μπορεί να φτιάξει ο παίκτης. Γενικά, όπως ανακοινώθηκε και από στελέχη της EA, πολλά από τα νέα στοιχεία που περιλαμβάνονται στο expansion αυτό εμπνεύστηκαν από ιδέες των ίδιων των παικτών, όπως αυτές εκφράστηκαν μέσα από τα "πολυάριθμα" αρμόδια Web sites.

Φυσικά, το expansion pack αυτό (όπως συμβαίνει, βέβαια, με σχεδόν όλα τα expansions) θα απαιτεί την παρουσία της αρχικής έκδοσης του παιχνιδιού. Αλλωστε, δεν πρόκειται για standalone (αυτόνομο) παιχνίδι, αλλά για επέκτασή.





## Για πολύ... βαριές καταστάσεις

**K**αι όταν γράφω "βαριές" το εννοώ. Αναφέρομαι στο παιχνίδι Heavy Metal F.A.K.K. 2, το οποίο ετοιμάζεται να ταραξεί τα νερά στο χώρο των 3D action παιχνιδιών. Για το σκοπό αυτό, άλλωστε, εμπεριέχει μία story line που "απορροφά" τον παίκτη, συνοδευόμενη από πολλά ειδικά εφέ. Από ό,τι δείχνουν μέχρι στιγμής τα πράγματα, το παιχνίδι

παραγωγής, θα ξεχάσουμε ό,τι γνωρίζουμε μέχρι σήμερα για τα παιχνίδια του είδους, συμπεριλαμβανομένων και τίτλων φωτιά όπως τα Quake 3 και Unreal Tournament. Τα γραφικά αλλά και τα περιβάλλοντα εντός των οποίων θα ζετυλιγούνται θα είναι άνευ προηγουμένου, σε έναν τεράστιο κόσμο γεμάτο φίλους και εχθρούς, και με τόση δράση όση δεν έχετε ξαναδεί ποτέ σε

παιχνίδι. Σίγουρα όλα αυτά ακούγονται "παχιά" λόγια, όμως τα πρώτα στοιχεία που έχουν δει το φως της δημοσιότητας επιβεβαιώνουν τα γραφόμενα. Σχετικά με την υπόθεση, τώρα.



θα αποτελέσει σημείο αναφοράς για τα μελλοντικά του είδους. Εκμεταλλεύεται πλήρως την τελευταία λέξη της 3D τεχνολογίας, και τα αποτελέσματα δείχνουν άκρως εντυπωσιακά. Σύμφωνα με την εταιρία

Αναλαμβάνετε το ρόλο του F.A.K.K. 2, ενός μυθικού ήρωα που πρωταγωνιστεί σε πολλούς μύθους και ιστορίες, και αντιμετωπίζει την πρόκληση ενός παντελώς απρόβλεπτου ταξιδιού, όπου ο κίνδυνος και ο θάνατος



καρδοκοούν στα πιο απροσδόκητα σημεία, σε έναν κόσμο που όμοιό του δεν έχετε ξαναδεί. Όπως προανέφερα, το παιχνίδι φιλοδοξεί να θέσει νέα στάνταρ στο χώρο των 3D action παιχνιδιών και για το σκοπό αυτό περιλαμβάνει πολλά στοιχεία άξια αναφοράς:

- Χρήση της μηχανής γραφικών του Quake 3.

- Ανεπτυγμένο modeling εικονικών εφέ.

- Υψηλό επίπεδο γραφικής λεπτομέρειας. Στο πλαίσιο αυτό συμπεριλαμβάνεται η ύπαρξη ογκομετρικής ομίχλης καθώς και οι πολλές ομαλά κυρτές επιφάνειες που συναντά κάποιος.

- Αβέβαιος έλεγχος των χαρακτήρων αλλά και των αντικειμένων του παιχνιδιού.

- Διαφορετικά οπτικά εφέ κάθε φορά και ρεαλιστική απεικόνιση φωτιάς και καπνού (στοιχείων που θα δεσποζουν στο παιχνίδι).

- Μεταβολή του περιβάλλοντος με το πέρασμα από μέρα σε νύχτα.

- Πολλά εφέ καιρού, με άμεση επιρροή στο περιβάλλον.

- Εύχρηστο σύστημα μαχών. Έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε πολλούς τρόπους άμυνας και επίθεσης, ενώ κάποια στιγμή μπορείτε να επιλέξετε και πολλαπλούς στόχους.

- Δυνατότητα διαλόγου με άλλους χαρακτήρες. Κατά τη διάρκεια των διαλόγων αυτών η λεπτομέρεια είναι τόση που θα βλέπετε τα χείλη των συνομιλητών σας να κινούνται ανάλογα με το τι λένε.

Φαίνεται, λοιπόν, πως βρισκόμαστε πριν από την κυκλοφορία ενός ομολογουμένως εντυπωσιακού παιχνιδιού, το οποίο - αν τηρήσει όσα υπόσχεται - θα προκαλέσει πάταγο. Προς το παρόν, αρκεστείτε στις εντυπωσιακές εικόνες, και μόλις υπάρξουν νεότερα θα τα μάθετε από τις σελίδες του αγαπημένου σας περιοδικού.



# PC Spy

## ΜΟΗΟ

Από την Take2/Lost Toys  
Μία εναλλακτική... αρένα.

**Η** εταιρία Lost Toys αποτελείται από μία πολύ "δυνατή" ομάδα οκτώ πρώην προγραμματιστών της Bullfrog. Κατάφερα να μιλήσω με δύο από τα στελέχη, τον Glen Corpes και τον Jeremy Longley, και να μάθω για το τελευταίο δημιούργημά τους που θα κυκλοφορήσει στην αγορά το φθινόπωρο.

**Ερ.:** Το πρώτο παιχνίδι σας ονομάζεται Μοηο. Ποια ιδέα κρύβεται πίσω του;

**Αν.:** Παίζεις το ρόλο ενός -μεταξύ πέντε- ρομπότ, μιας συνθετικής μορφής ζωής, σε έναν μακρινό πλανήτη. Όπως και οι άνθρωποι, έτσι και αυτά τα ρομπότ υπόκεινται στους νόμους και πολλές φορές τους παραβαίνουν, οδηγώντας εαυτούς στη φυλακή. Η διαφορά είναι ότι τα ρομπότ μεταφέρονται από τα κελιά τους σε ένα είδος αρένας για να αγωνιστούν και να προσφέρουν διασκέδαση στο πλήθος των ανθρώπων. Αν τα καταφέρεις, προχωράς σε μεγαλύτερες αρένες, με απώτερο στόχο τη νίκη έναντι του ύστατου εχθρού. Κερδισέ τον και αποκτήεις την ελευθερία σου.

**Ερ.:** Τι πρέπει να κάνεις ακριβώς;

**Αν.:** Το παιχνίδι παίζεται σε δέκα φυλακές, καθεμία από τις οποίες διαθέτει έναν αριθμό από levels, οι τύποι των οποίων είναι συνολικά επτά. Ο χρόνος σε κάθε level είναι περιορισμένος και πρέπει να νικήσεις προτού αυτός λήξει. Η πρώτη φυλακή αποτελείται από τέσσερα levels, η δεύτερη από πέντε κ.ο.κ. Ωστόσο δεν χρειάζεται να ολοκληρώσεις όλα τα levels για να περάσεις στην επόμενη φυλακή. Για παράδειγμα, αν καταφέρεις να κερδίσεις σε οκτώ από τα εννέα levels των δύο πρώτων, περνάς αυτομάτως στην τρίτη φυλακή.

**Ερ.:** Πώς είναι αυτά τα levels;

**Αν.:** Στο "Run the Gauntlet" πρέπει να καταφέρεις να ξεφύγεις



από τους φρουρούς που σε κυνηγούν. Στο "Pursuit" κυριολεκτικά το έδαφος χάνεται κάτω από τα πόδια σου. Στο "Last Man Rolling" κερδίζει αυτός που θα παραμείνει μοναδικός επιζών. Στο "King of the Hill" πρέπει να κατακτήσεις έναν λόφο και να τον διατηρήσεις στην κατοχή σου. Στο "Tag" πρέπει να συλλέξεις έναν αριθμό tokens. Στο "Powerball" πρέπει να πιάσεις τις μπάλες που ρίχνονται στην αρένα και να τις τοποθετήσεις στο κατάλληλο μέρος και, τέλος, στη "Race" κάνεις ακριβώς αυτό που υποδηλώνει το όνομά της. Το Μοηο είναι μία μείξη fighting, action και driving παιχνιδιού.

**Ερ.:** Ο τίτλος Μοηο θυμίζει συντομογραφία, είναι έτσι;

**Αν.:** Πράγματι, προέρχεται από τη φράση "Möbius Discontinuity", που αποτελεί το γεωγραφικό όρο της επιφάνειας όπου συναντιέται ο φλοιός της Γης με τον μανδύα. Θέλουμε να αποδώσουμε αυτήν την ημίρρευση χροιά που χαρακτηρίζει τις συνεχώς μεταβαλλόμενες πίστες του παιχνιδιού. Ουσιαστικά, οι πίστες είναι σχεδιασμένες και κατασκευασμένες από το ποινικό σύστημα του πλανήτη, με τη χρήση ενός τέτοιου ημίρρευστου υλικού.

**Ερ.:** Ανάλυσέ μου περισσότερο το fighting στοιχείο του παιχνιδιού.

**Αν.:** Το Μοηο δεν προσπαθεί να γίνει ακόμη ένα Tekken ή Soul Caliber και περιορίζεται σε απλές γροδιές και χτυπήματα με τα όπλα που προσφέρονται. Οι κινήσεις περιορίζονται στις τυπικές: πάνω, κάτω, επίθεση, άμυνα, αποφυγή.

**Ερ.:** Ανέφερες όπλα. Πες μας περισσότερα.

**Αν.:** Υπάρχουν δύο είδη σπαθιών, μαχαίρι, σφυρί και το μαστίγιο. Τα όπλα μπορείς να τα βρεις ή να τα κλέψεις από άλλους αιχμαλώτους. Βέβαια, μπορεί να τα χάσεις με ανάλογο τρόπο. Πέρα από αυτά, διαθέτεις έναν άσσο στο μανίκι σου σε περίπτωση επίθεσης πολλών εχθρών: όταν δέχεται ομοβροντία χτυπημάτων, μπαίνεις σε κατάσταση frenzy και αρχίζεις να στριφογυρίζεις ταχύτητα, χτυπώντας και απωδώντας όποιον έρχεται σε επαφή μαζί σου.

**Ερ.:** Πόσο ρεαλιστικό είναι το μοντέλο φυσικής;

**Αν.:** Τα ρομπότ ίπτανται σε μικρή απόσταση από το έδαφος, ενώ είναι δεμένα με μία εκρηκτική μπάλα (παρόμοια με τη σιδερένια μπάλα των καταδίκων του προηγούμενου αιώνα) που περιορίζει κάπως την κίνησή τους. Σε ορισμένα επίπεδα υπάρχουν κάποια είδη κανονιού, μέσω των οποίων "ηδός" σε μεγάλες αποστάσεις. Γενικά, υπάρχει μεγάλη κινητικότητα και μεταβλητότητα στις πίστες, την οποία πρέπει να εκμεταλλευθείς προς όφελός σου. Όλα τούτα απεικονίζονται με ιδιαίτερα πρωτοποριακό τρό-





# GAME PREVIEWS

πο. Εδώ πρέπει να τονιστεί η προσοχή που έχει δοθεί στη μορφοποίηση και τη γραφική απεικόνιση του περιβάλλοντος.

**Ερ.:** Πόσοι χαρακτήρες υπάρχουν στο *Μοχο*; Υπάρχει δυνατότητα multiplayer;

**Αν.:** Υπάρχουν συνολικά πέντε χαρακτήρες. Ο Angel, ένας πρώην δολοφόνος, ο θεοτρόμος Lockdown, η Sophie, ένα police-droid που απεutyχε στις υπηρεσίες του, ο Apostle, ένας φανατικός δρησκόληπος, και ο Ben, ένα mining-bot που προκάλεσε κατολίσθηση στο μεταλλείο όπου εργαζόταν. Όσο για το multiplayer τμήμα, συμπεριλαμβάνεται μόνο two-players mode.

**Ερ.:** Τι καινούριο στοιχείο πιστεύετε ότι φέρνεται στην αγορά;

**Αν.:** Μία τρομερά σύνδετη εμπειρία, μέσα από το μεγάλο φάσμα των ειδών παιχνιδιού που συγχωνεύονται. Υπολογίζουμε ότι το gameplay διαρκεί περίπου 30 ώρες. Γενικά, πιστεύουμε ότι πρόκειται για μία πρωτοποριακή ιδέα που θα τραβήξει την προσοχή του κόσμου που έχει βαρεθεί να λέει: "α, να άλλος ένας κλώνος του *Quake*" και να απομακρύνεται.

του Derek dela Fuente

## MONOPOLY TYCOON

Από τη Hasbro

Η Μονόπολη περνά σε άλλο επίπεδο

**Π**αρότι το *Monopoly Tycoon* βασίζεται στο original επιτραπέζιο, πρόκειται για ένα ιδιαίτερα ελκυστικό παιχνίδι στρατηγικής με πολύ έξυπνες ιδέες της Deep Red, η οποία είναι υπεύθυνη για ακόμη μία επιτυχημένη μεταφορά επιτραπέζιου παιχνιδιού στα PCs, του *Risk 2*. Συνάντησα το σχεδιαστή του παιχνιδιού Kevin Buckner και τον παραγωγό Todd Hartwig και μου εξήγησαν αρκετά πράγματα για αυτόν τον ενδιαφέροντα τίτλο.

Το *Monopoly Tycoon* φέρει τη "βαριά" κληρονομιά των τίτλων *Tycoon* και ζωντανεύει τη Μονόπολη σε ένα πλήρως 3D περιβάλλον, με γνωστά ονόματα δρόμων, σιδηροδρομικούς σταθμούς και, βέβαια, τον Mr Monopoly που προσφέρει on-line πληροφορίες. Εκεί που το επιτραπέζιο βασιζόταν στην αγορά περιοχών και το χτίσιμο σπιτιών και ξενοδοχείων, στην ηλεκτρονική μορφή του ο παίκτης μπορεί να επεκτείνει τα εδάφη του και να τροποποιήσει τα κτίσματά του όπως σε όλα τα sim games. Τα λεφτά που βγάζει διοχετεύονται στο χτίσιμο και την επέκταση της αυτοκρατορίας του με ανα-



λυτικό και σύνδετο τρόπο.

Το παιχνίδι ξεκινά στη δεκαετία του '30, κάτι που φαίνεται και από την εμφάνιση του περιβάλλοντος, η οποία αλλάζει απεικονίζοντας τα 70 χρόνια (σε χρόνο παιχνιδιού), έως το 2000 που αυτό διαρκεί. Ο χρόνος περνά αργά και διαμέσου των δεκαετιών εξελίσσεται η πορεία των επιχειρήσεών σας και της περιουσίας σας σε ένα απρόβλεπτο και συνεχώς μεταβαλλόμενο περιβάλλον. Οι επιλογές σας ατελείωτες: από ιδιοκτήτες night-club έως αλυσίδας fast-food γίνεστε δήμαρχοι της πόλης, εκατομμυριούχοι, δισεκατομμυριούχοι... Ποτέ δύο παιχνίδια δεν είναι όμοια μεταξύ τους! Μπορείτε να καθορίσετε τους στόχους βάσει των οποίων βγαίνει ο νικητής, από το να αποκτήσετε πολλά εκατομμύρια έως και να αναρριχηθείτε στο ανώτατο πολιτικό αξίωμα της πόλης.

Η επικοινωνία με τον κόσμο του παιχνιδιού είναι πρωτοποριακή. Για παράδειγμα, κάνοντας κλικ σε έναν πολίτη που περπατά, μία μεγάλη λίστα με πληροφορίες εμφανίζεται. Αν θέλει ο παίκτης να τον βοηθήσει, σε περίπτωση που αυτός χρειάζεται δουλειά ή χρήματα κ.ά., μπορεί να χτίσει ένα νέο γραφείο, ώστε να τον κάνει να

δουλέψει γι' αυτόν. Τα πάντα διαθέτουν τις δικές τους εσωτερικές πληροφορίες. Κάνοντας κλικ σε ένα αυτοκίνητο της αστυνομίας βλέπετε ποια είναι η διάθεση του αστυνομικού, η οποία εξαρτάται από το επίπεδο εγκληματικότητας. Αν η εγκληματικότητα είναι υψηλή, χτίστε ένα επιπλέον αστυνομικό τμήμα για να βελτιώσετε τις υπηρεσίες της αστυνομίας.

Ο Kevin εξηγεί: "Ενα από τα χαρακτηριστικά που θα 'κερδίσουν' τον παίκτη είναι το 3D περιβάλλον. Πραγματικά, νιώθει την πόλη καθώς κινείται, στρίβει και αλλάζει την προοπτική υπό την οποία τη βλέπει. Ο όγκος των πληροφοριών που συνοδεύουν κάθε κτίριο είναι τεράστιος: από τα έσοδα και τα έξοδα της επιχείρησης που στεγάζει μέχρι τον αριθμό των ατόμων που εργάζονται σε αυτήν. Ενα πραγματικά cool χαρακτηριστικό είναι η δυνατότητα που σας δίνεται να αναλαμβάνετε τις επιχειρήσεις των αντιπάλων, όταν εκείνοι πλέον δεν μπορούν να τα βγάλουν πέρα. Πολύ





# PC Spy

συχνά γίνονται πλειστηριασμοί αποτυχημένων επιχειρήσεων και εκεί πρέπει να σκεφτείτε καλά πόσα να ξοδέψετε για να τις αγοράσετε. Συνολικά υπάρχουν τέσσερις ανταγωνιστές, οι οποίοι ξεκινούν με το ίδιο ποσό χρημάτων και βασίζονται στις γενικές αρχές του επιτραπέζιου αναπτύσσονται σε ένα εντελώς νέο παιχνίδι στρατηγικής. Ο κόσμος επιπλέον θα ενθουσιαστεί από τον τρόπο αλλαγής των εποχών και των τεχνολογιών που επιδρούν στον επιχειρηματικό τρόπο σκέψης του".

Ο Todd, αναφερόμενος στην AI του Monopoly Tycoon αναφέρει: "Είναι ιδιαίτερα σύνθετη. Υπάρχουν δύο είδη AI: των ανταγωνιστών και της διαχείρισης του περιβάλλοντος. Σκοπός τους είναι να διαμορφώνουν τις καταστάσεις ανάλογα με τη δράση του παίκτη. Μπορούμε να πούμε ότι η AI 'καταλαβαίνει' τις ενέργειές του και μεταλλάσσει αναλόγως τα δεδομένα, συνδέοντας μεταξύ τους όλες τις παραμέτρους που συνδέουν την πόλη. Μπορεί, για παράδειγμα, κάποιες φορές να χρειαστεί να 'βοηθήσει' τους ανταγωνιστές σας, ώστε μακροπρόθεσμα να βγείτε κερδισμένοι".

Το τόσο ενδιαφέρον -σύμφωνα με τις πληροφορίες των συντελεστών του- Monopoly Tycoon θα κυκλοφορήσει στην αγορά τον Νοέμβριο.  
του Derek dela Fuente

## INSANE

Από την Codemasters  
Για "τρελή" οδήγηση!

**Κ**ορυφαίες στιγμές του πρόσφατου παρελθόντος της Codemasters είναι τα Colin McRae Rally, TOCA Touring Cars και η αξέχαστη σειρά Micro Machines. Στα racing sims διαδέχεται ένα ιδιαίτερα πλούσιο "βιογραφικό", το οποίο προδιαθέτει -αν μη τι άλλο- θετικά για κάθε αναμενόμενο τίτλο της.

Εκτός από τη δεύτερη συνέχεια του κορυφαίου Colin McRae Rally, για την οποία θα μιλήσουμε αργότερα, έχει ετοιμάσει ένα επιπλέον racing παιχνίδι που αφορά σε τερατώδη 4x4 οχήματα, όπου περιλαμβάνονται τζιπάκια, φορτηγά, μέχρι και στρατιωτικά οχήματα, και διαδέχεται τον εύγλωττο τίτλο "Insane".

Το πρωτοποριακό χαρακτηριστικό του Insane σε σχέση με παρόμοιους τίτλους είναι οι τεράστιες πίστες, στις οποίες ο παίκτης μπορεί να κινηθεί



εντελώς ελεύθερα. Να μην υπάρχει προκαθορισμένο σχέδιο, ωστόσο δεν είναι απαραίτητο να το ακολουθήσει. Συγκεκριμένα, στους αγώνες Jamboogie, στις πίστες βρίσκονται διασπαρμένα ανοίγματα, μέσα από τα οποία πρέπει να περάσει ο οδηγός. Ο πρώτος που θα καταφέρει να περάσει μέσα από όλα τα ανοίγματα είναι ο νικητής. Το πώς θα το καταφέρει αυτό επαφίεται απολύτως στη δική του κρίση και την επιλογή της κατάλληλότερης διαδρομής. Ο υπολογιστής απλώς του δείχνει μέσω του κατάλληλου marker ποια είναι η συντομότερη διαδρομή μέχρι το επόμενο πέρασμα. Προσοχή, όμως, καθώς το συντομότερο δεν είναι πάντα το ασφαλέστερο. Η... παράνοια που επικρατεί στο Insane είναι έκδηλη σε όλα τα επιμέρους modes. Για παράδειγμα, στο Soccer mode (!) τα αυτοκίνητα αντικαθιστούν τους ποδοσφαιριστές και πρέπει να σκοράρουν σε ένα γήπεδο όπου κανείς λογικός διαιτητής δεν πρόκειται να πατήσει το πόδι του για να "σφυρίξει το ματς". Εκτός των παραπάνω, υπάρχει παιχνίδι Capture the Flag και η απαραίτητη σε έναν τέτοιο τίτλο Destruction Race.

Τα γραφικά του παιχνιδιού, με βάση τους πιο ήπιους χαρακτηρισμούς, θα μπορούσαμε να τα αποκαλέσουμε... πλούσια. Στις συνολικά 30 πίστες

του, οι οποίες εκτείνονται από τον παγωμένο βορρά με-

χρι τις καυτές αφρικανικές ερήμους, οι οδηγοί θα πρέπει να αντιμετωπίσουν έναν σωρό από εμπόδια -κινητά και ακίνητα- που κατακλύζουν τις διαδρομές. Εκτός από τα δέντρα, τους βράχους, τις χαράδρες, τα ρυάκια που βρίσκονται εκεί για να κάνουν τη ζωή σας δύσκολη και το παιχνίδι δεσμευτικό, μην αποησέτε αν ένα κοπάδι από βουβάλια ξαφνικά βρεθεί στο δρόμο να τρέχει καταπάνω σας! Η ισχυρή μηχανή γραφικών -που πλέον δεν φαίνεται να λείπει από κανένα σύγχρονο παιχνίδι- είναι υπεύθυνη και για τις απότομες καιρικές αλλαγές που συμβαίνουν μπροστά στα μάτια σας και την εναλλαγή ημέρας και νύχτας.

Η εταιρία καμαρώνει για το μοντέλο της φυσικής του παιχνιδιού, υποσχόμενη απόλυτη αίσθηση στην οδήγηση των οχημάτων, κάτι το απαραίτητο για έναν τέτοιο τίτλο. Στο πλαίσιο του οποίου θα βρεθείτε να οδηγείτε όχι πάντα με την "ορδή" έννοια του όρου "οδήγηση", αλλά και με την "ανάποδη" -δηλαδή με τις πάντες, με την όπισθεν, ακόμη και κουτροβαλιστά! Αρκεί να κινηθείτε με τον ταχύτερο δυνατό τρόπο προς το στόχο σας.

Εκεί, όμως, που έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή από τους δημιουργούς του Insane είναι στη multiplayer πλευρά του παιχνιδιού. Το Insane είναι φτιαγμένο για το Internet αλλά και για LAN δίκτυο, όπου μέχρι και οκτώ παίκτες μπορούν να διαγωνιστούν μεταξύ τους, αλλά και εναντίον προσθετων αντιπάλων που ελέγχονται από τον υπολογιστή. Η διασκέδαση σε αυτόν τον τρόπο παιχνιδιού είναι διασφαλισμένη, καθώς οκτώ ελεγχόμε-





νοι από διαφορετικούς χρήστες οδηγού θα διαγωνίζονται σε τεράστιες πίστες, στις οποίες ΟΛΑ επιτρέπονται.

Ευτυχώς, δεν θα χρειαστεί να το περιμένετε για πολύ, καθώς θα βρίσκεται στις βιτρίνες των καταστημάτων εντός του Σεπτεμβρίου. Εμείς θα επιστρέψουμε με ένα εκτενές review τη στιγμή που θα πέσει στα χέρια μας (και, βέβαια, θα το περιποιηθούμε δεόντως), πιθανότατα στο επόμενο τεύχος.

του Πέτρου Παπαθανασίου

## COLIN McRAE RALLY 2

Από την Codemasters

### Η επιστροφή του πρωταθλητή

**Ε**δώ και πολύ καιρό όλοι οι fans των racing sims αναμένουν με ανυπομονησία το κορυφαίο παιχνίδι rally του 2000, τη συνέχεια του πιο πρωτοποριακού racing game, του παιχνιδιού που έδειξε το δρόμο σε όλους τους επίδοξους ανταγωνιστές που εμφανίστηκαν στη συνέχεια... του Colin McRae Rally. Ελα, όμως, που Colin McRae 2 ακούγαμε και Colin McRae 2 δεν βλέπαμε; Εφτασε τελικά η στιγμή να ανακοινωθεί η οριστική ημερομηνία παρουσίασης του παιχνιδιού στην αγορά. Ετσι, θα χρειαστεί δύο μήνες ακόμη να κάνετε υπομονή, καθώς το Colin McRae 2 θα βρίσκεται στα ράφια των καταστημάτων τον προσεχή Νοέμβριο.

Στα χρόνια που μεσολάβησαν από το πρώτο μέρος, ο "πρωταγωνιστής" Colin McRae μετακινήθηκε από τη Subaru στη Ford. Υποθέτουμε συνεπώς ότι το αυτοκίνητο που θα βρίσκεται ένα κλικ μπροστά ως προς την απόδοση σε σχέση με τους ανταγωνιστές θα είναι το Ford Focus WRC. Πέρα όμως από αυτό το μοντέλο, το Colin McRae Rally 2 περιλαμβάνει δώδεκα επιπλέον αυτοκίνητα: Ford Puma, Ford Sierra Cosworth, Lancia Integrale, Lancia Stratos, MG Metro 6R4, Mini Cooper, Mitsubishi Lancer, Peugeot 206, Peugeot 205 T16, Seat Cordoba, Subaru Impreza (μη φοβάστε, δεν λείπει ο κυρίαρχος του πρώτου μέρους) και Toyota Corolla. Ξεχωρίζει, βέβαια, η ύπαρξη του θρυλικού Mini Cooper, ενώ είναι χαρακτηριστικό ότι τα μισά αυτοκίνητα είναι βρετανικής κατασκευής (αν δεν παϊνέψεις το σπίτ σου...). Το να αναφέρουμε ότι το καθένα διαθέτει το δικό του μοντέλο συμπεριφοράς και απόδοσης είναι περιττό.

Ο αριθμός των χωρών όπου διεξάγονται τα ράλι έχει παραμείνει ο ίδιος (οκτώ, δηλαδή), μόνο που τώρα τις θέσεις της Ινδονησίας, του Μόντε Κάρλο και της Νέας Ζηλανδίας έχουν πάρει η Φινλανδία, η Ιταλία και η Κένυα, με το συνολικό αριθμό των διαδρομών να φτάνει στις 90! Ηουχάστε... η Ελλάδα έχει παραμείνει στη θέση της.

Η μηχανή των γραφικών έχει αναδιαμορφωθεί και εμπλουτιστεί στο έπακρο και από τα screenshots φαίνεται ότι η απόδοση της πραγματικής



εικόνας ενός αγώνα προσεγγίζει το τέλειο. Εκτός των κλασικών θέσεων της κάμερας (πίσω, μέσα και μπροστά από το αυτοκίνητο) υπάρχει δυνατότητα καθορισμού της οπτικής γωνίας από τον παίκτη, κάτι ιδιαίτερα βοηθητικό στην αντίληψη των τεκταινόμενων στην πίστα. Το περιβάλλον είναι φανταστικό, ενώ έχει προσεχθεί ιδιαίτερα η απεικόνιση των ζημιών του αμαξώματος σε περίπτωση σύγκρουσης. Οι λαμαρίνες όχι μόνο βουλιάζουν και στραπατσάρονται, αλλά ακόμη και ολόκληρα εξαρτήματα αποκολλώνται. Ετσι, πολύ συχνά θα φτάνετε στον τερματισμό χωρίς προφυλακτήρες, για παράδειγμα. Οι ζημιές των αυτοκινήτων δεν έχουν μόνο οπτικό αποτέλεσμα, αλλά και ουσιαστικό για την εξέλιξη του αγώνα, καθώς απαιτείται πολύτιμος χρόνος για την επιδιόρθωση μεταξύ των αγώνων, ώστε να έχετε άρτιο αυτοκίνητο και τη δυνατότητα να επιτύχετε κορυφαίους χρόνους.

Ο τρόπος παιχνιδιού χωρίζεται σε δύο κατηγορίες: την Arcade και την Rally. Στο Arcade mode συναγωνίζονται ταυτόχρονα έξι αυτοκίνητα στην πίστα, ενώ στο Rally mode ακολουθούνται οι κανόνες των ράλι, όπου κάθε οδηγός τρέχει μόνος του με αντίπαλο το χρόνο. Σε ό,τι αφορά στις υποεπιλογές έχουμε τις: Championship, Single Race και Time Trial που είναι κοινές και για τα δύο modes, ενώ στο Rally mode υπάρχουν επιπλέον οι Single Rally και Challenge. Για την επιλογή Championship δεν χρειάζεται να γράψουμε πολλά, καθώς ουσιαστικά αποτελεί το πλήρες επίσηο πρόγραμμα των αγώνων ράλι, δηλαδή συμμετοχή σε όλες τις πίστες όλων των χωρών. Σημειωτέον ότι ο αγώνας δεν γίνεται μόνο μέσα στις πίστες, αλλά και μεταξύ αυτών, καθώς οφείλει ο παίκτης να συντηρεί το αυτοκίνητο μέχρι το τέλος των αγώνων. Στο Single Rally και Single Race επιλέγετε ουσιαστικά να τρέξετε στις διαδρομές μόνο μιας χώρας ή σε μόνο μία διαδρομή αντίστοιχα. Μέσω του Time Trial ουσιαστικά προπονείστε σε κάθε πίστα ξεχωριστά, προσπαθώντας να σπάσετε το ρεκόρ χρόνου κάθε φορά που τρέχετε. Αφήσαμε για το τέλος την επιλογή Challenge, καθώς ενεργοποιείται όταν καταφέρετε να ξεκλειδώσετε τις μυστικές Super Stages κάθε χώρας (+1 της Ιαπωνίας). Εδώ η κατάσταση θυμίζει πολύ το Rally Masters, καθώς διαγωνίζεστε με οκτώ αντιπάλους στις υπερειδικές διαδρομές, όπου τα αυτοκίνητα τρέχουν ανά δύο παράλληλα.

Σύμφωνα με τα μέχρι τώρα δεδομένα που έχουμε για το Colin McRae Rally 2, πρέπει να αναμένουμε έναν τίτλο που θα ανακτήσει την πρωτοκαθεδρία στα racing sims, η οποία είχε χαθεί εδώ και μερικούς μήνες από το Michelin Rally Masters. Επιστρέφει άραγε ο βασιλιάς των racing παιχνιδιών;

του Πέτρου Παπαθανασίου

PC



# Adventure & RPGs

Του Αντρέα - Παρασκευά  
Τσουρινάκη

## UPDATE



Καλά, τι στραβομάρα ήταν αυτή; Να ψάχνω όλα τα τελευταία τεύχη για να βρω την είδηση για τη χρεοκοπία της Project 2, να μη βρίσκω τίποτα και μετά να μου στέλνει ένα e-mail ο Βαγγέλης που να μου λέει ότι η σχετική είδηση έχει τελικά δημοσιευτεί στο πρώτο τεύχος του Απριλίου! Κάτι τέτοια κάνω και μετά μου φτάνει τα φαντάσματα και οι οχτροί μου...



Τέλος πάντων... Ας περάσουμε στις ειδήσεις που μας ενδιαφέρουν. Ακόμη ένα on-line RPG είναι διαθέσιμο στους χρήστες. Αναφέρομαι στο SIEGE OF AVALON, το οποίο μπορείτε να δείτε στη διεύθυνση <http://www.siege-of-avalon.com/>. Αποτελείται από έξι διαφορετικά κεφάλαια, εκ των οποίων τα τρία είναι βασικά και τα άλλα τρία "Expansions". Κανονικά, δηλαδή, ένας παίκτης πρέπει να παίξει το πρώτο, το δεύτερο και το έκτο (φινάλε) που είναι και τα τρία βασικά κεφάλαια. Το πρώτο κεφάλαιο δίνεται τελείως δωρεάν σε όλους τους χρήστες, ενώ αν θέλεις να παίξεις τα άλλα δύο βασικά, πρέπει να πληρώσεις γι' αυτά. Αν, πάλι, θέλεις να παίξεις και τα υπόλοιπα πέντε, πάλι πρέπει να πληρώσεις. Κάθε νέο κεφάλαιο θα σου δίνεται προσφέρεται μόλις τελειώσεις το προηγούμενο. Νομίζω ότι είναι ευκαιρία να παίξετε το πρώτο κεφάλαιο που είναι τσάμπα και από και και πέρα είναι δικό σας θέμα το αν θα συνεχίσετε. Το ίδιο σκοπεύω να κάνω και εγώ. Τέλος, σημειώστε ότι το Siege of Avalon δεν θα υποστηρίξει Multiplayer mode.

Η αξία του παιχνιδιού αυτού έγκειται στο ότι

αποτελεί το πιλοτικό πρόγραμμα για ένα πολύ μεγαλύτερο project. Το "κανονικό" παιχνίδι θα ονομάζεται PILLARS OF AVALON και θα περιέχει 25 αντίστοιχα κεφάλαια. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει σε περίπου τέσσερις μήνες αφού κυκλοφορήσει το έκτο και τελευταίο κεφάλαιο του Siege of Avalon. Όσοι αναρωπιέστε ποιο θα είναι το μέγεθος του Pillars of Avalon σημειώστε τα εξής: Φανταστείτε ένα μεσαιωνικό - φανταστικό, εμπορικό RPG μεγέθους ενός CD-ROM. Φανταστείτε την κυκλοφορία τριών ακόμη "Expansion" disks για το παιχνίδι αυτό. Βάλτε τα όλα μαζί και έχετε το μέγεθος του Pillars of Avalon, σύμφωνα με όσα δηλώνουν οι δημιουργοί του, που είναι η εταιρία Digital Tome (<http://www.digital-tome.com/>). Και τα δύο παιχνίδια θα υποστηρίξουν realtime combat.



Σας λέει τίποτα ο τίτλος LOZENGE AND HAMPSHIRE - THE CASE OF THE DEAD PERSON; Δεν ακούω καλά τι λέτε; Οχι; Ε, τότε πηγαίνετε στη διεύθυνση <http://www.frontiernet.net/~adani/lozenge/mystery/> και ζητήστε τη μοναδική εμπειρία ενός on-line adventure game. Είναι ένα adventure που δεν απαιτεί να κατεβάσεις (download) τίποτα

ο τρόπος παρουσίαισής του. Εντάξει, τα γραφικά του θυμίζουν άλλες εποχές, αλλά νομίζω ότι δεν θα ισχυριστεί κανείς ότι αυτό είναι το κύριο χαρακτηριστικό. Αν και δεν έχω σχεδόν καθόλου χρόνο λόγω των άρθρων που πρέπει να παραδώσω για δύο τεύχη, ώστε να φύγω ήσυχος ταξίδι, τελικά κόλλησα μαζί του και έπαιξα για αρκετή ώρα.



Η γερμανική εταιρία CDV Software Entertainment AG ανακοίνωσε ότι το mystery-adventure game THE HEIRS OF THE DRUIDS, που αναπτύσσεται από τη House of Tales, έχει περάσει στην τελική φάση και αναμένεται να κυκλοφορήσει τον Οκτώβριο-Νοέμβριο του 2000.

Στο παιχνίδι, που είναι ένα κλασικό adventure, υποδύεσαι τον Brent Halligan, έναν νεοφώτιστο ντετέκτιβ της περιφέρειας Scotland Yard και πρέπει να λύσεις το μυστήριο μίας σειράς παράξενων φόνων, αλλά και να αποκαλύψεις τι κρύβεται πίσω από την αινιγματική αδελφότητα των δρυίδων. Αυτοί οι νεοδρυίδες φαίνεται να εκτελούν ανθρωποδοσίες με σκοπό να προσκαλέσουν άπιστευτες σκοτεινές δυνάμεις. Κατά τη διάρκεια των ερευνών του, ο ψηλολύγνος αντιήρώας μας, μαζί με τη νεαρή επιστήμονα Dr Turner, προχωρεί όλο και βαθύτερα σε ξεχασμένες πανάρχαιες τελετουργίες και με τη βοήθεια φιλικών προσκεimenων δρυίδων ταξιδεύει πίσω στο χρόνο, ώστε να αποκτήσει το χαμένο ιερό χρυσό δρεπάνι της αδελφότητας, το μοναδικό αντικείμενο που μπορεί να σώσει το σύγχρονο κόσμο από την απειλή τους.

Οι δημιουργοί του The Heirs of the Druids έχουν δώσει ιδιαίτερη προσοχή, ώστε να δημιουργήσουν ένα φιλικό προς το χρήστη user interface. Αν και το παιχνίδι χρησιμοποιεί μία πολύ σοφιστική 3D τεχνολογία, εντούτοις οι απαιτήσεις του είναι αρκετά χαμηλές, αφού τρέχει ακόμη και σε Pentium στα 200MHz με 32MB RAM. Περιλαμβάνει πάνω από 20 χαρακτήρες, που είναι όλοι 3D πολυγωνικά models, ενώ τα backgrounds αποτελούνται από prerendered γραφικά σε HiColor. Υπάρχουν συνολικά 54 διαφορετικές τοποθεσίες με περισσότερες από 300 θέες-σκηές, με μη υποχρεωτικούς-γραμμικούς διαλόγους, και



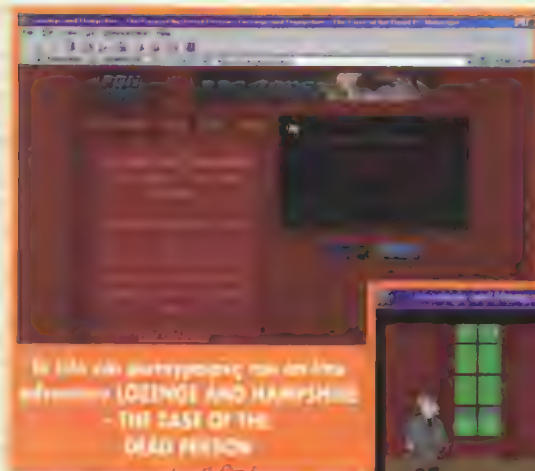
στον υπολογιστή σου, αλλά ούτε και απαιτεί την ύπαρξη ειδικού plug-in. Απλώς πας στη διεύθυνση που αναφέρω πιο πάνω και ξεκινάς να παίζεις. Το συστήνω σε όλους όσοι λένε ότι αγαπούν τα adventure games. Με εντυπωσίασε πάρα πολύ η δουλειά που έχει γίνει στο σενάριο-ιστορία του παιχνιδιού, αλλά και

λογία, εντούτοις οι απαιτήσεις του είναι αρκετά χαμηλές, αφού τρέχει ακόμη και σε Pentium στα 200MHz με 32MB RAM. Περιλαμβάνει πάνω από 20 χαρακτήρες, που είναι όλοι 3D πολυγωνικά models, ενώ τα backgrounds αποτελούνται από prerendered γραφικά σε HiColor. Υπάρχουν συνολικά 54 διαφορετικές τοποθεσίες με περισσότερες από 300 θέες-σκηές, με μη υποχρεωτικούς-γραμμικούς διαλόγους, και



ΣΤΟ THE HEIRS OF THE DRUIDS της CDV Software Entertainment AG





ρήσει από την Crystal Software, έχω ξαναγράψει. Δημιουργός του είναι μία σουηδική εταιρία, η Prelusion, η οποία δημιουργήθηκε τον Ιανουάριο του 1996. Σας υπόσχομαι ότι γυρνώντας από τα Ιμαλάια της Ινδίας (μην ξεχνάτε ότι το άρθρο αυτό εσείς μπορείτε να το διαβάσετε τον Σεπτέμβρη, αλλά εγώ το έχω πα-

που θα είναι ο προστάτης-φύλακας τουμαντιριού για το χρόνο που ακολουθεί. Ετσι φτάνουμε στις μέρες, όταν φύλακάς του είναι ο Abraham Goodmate και, λίγο πριν από το φεστιβάλ, διαπιστώνεται ότι το γιγαντιαίο μανιτάρι έχει κλαπεί. Όπως είναι φυσικό, όλοι κατηγορούν τον Goodmate και ζητούν το θάνατό του. Εσύ, ως ο εγγονός του Gilbert Goodmate, πρέπει να βρεις το κλεμμένο γιγαντιαίο μανιτάρι (μα πώς μπορεί κάποιος να κλέψει ένα γιγαντιαίο μανιτάρι;) και να συλλάβεις τον κλέφτη. Το παιχνίδι είναι 2D και περιέχει πάνω από 6.000 τοποθεσίες, περίπου 50 διαφορετικούς χαρακτήρες και 20.000 σειρές-προτάσεις διαλόγων. Οι χαρακτήρες έχουν ονόματα και χαρακτηρισμούς που συναντάμε μόνο στα παλιά καλά και ξεχασμένα παραμύθια των σκανδιναβικών χωρών, όπως: Anver ο Υποχόνδριος, το Τζίνι με το Μεγάλο Ονομα, ο Τρομερός Δικέφαλος Λαγός της Phungoria και άλλα τέτοια. Το παιχνίδι θα απαιτεί Pentium στα 133MHz με 32MB RAM, δηλαδή είναι ένα παιχνίδι για όλους.

εντυπωσιακές καταστάσεις ανεξάρτητης κίνησης και συμπεριφοράς των χαρακτήρων του παιχνιδιού.

Με έχουν ξετρελάνει οι εικόνες του παιχνιδιού που έχω δει. Θεωρώ πως είναι εκπληκτικές. Αν είναι έτσι όλο το παιχνίδι, θα έχουμε ένα τελείως ξεχωριστό adventure game, ένα νέο The Longest Journey. Όσον αφορά δε στο σενάριό του, το θεωρώ ισοδύναμο ως προς τον κεντρικό μύθο με αυτό του Gabriel Knight 1, δηλαδή το κατατάσσω στην ανώτερη βαθμίδα. Το περιμένω με μεγάλη αγωνία.

Δuo λόγια μόνο για το STUPID INVADERS της Ubisoft, που μπορείτε να δείτε στη διεύθυνση <http://www.stupidinvaders.com/>

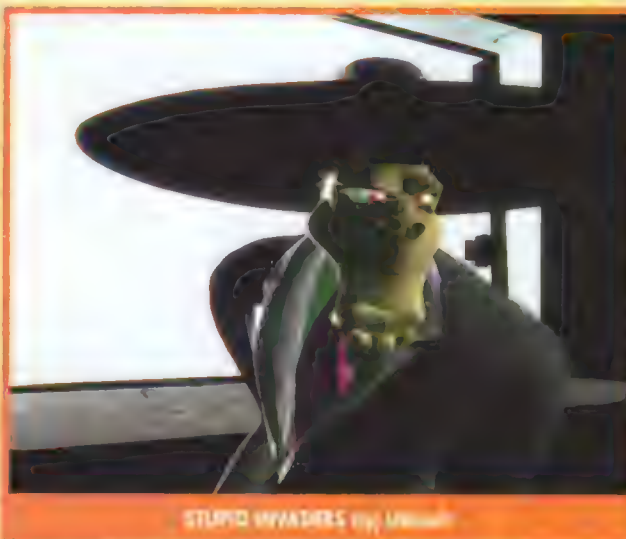
Πέντε παράξενοι εξωγήινοι (εξωγήινοι και παράξενοι... τέλος πάντων), ένα μικρό διαστημόπλοιο και μεγάλη φασαρία συνθέτουν την εικόνα του παιχνιδιού με μια πρώτη ματιά. Μετά από ένα ατύχημα κατά το οποίο το διαστημόπλοίο τους πέφτει πάνω στη Γη, ο Επνο και οι εξωγήινοι σύντροφοί του προσπαθούν να ηρεμήσουν από τη μεγάλη καταστροφή που τους βρήκε. Δυστυχώς, σύντομα θα διαπιστώσουν ότι αποτελούν τα υποψήφια θηράματα ενός διαβολικού επιστήμονα, του Dr Sakagine, ο οποίος συλλέγει εξωγήινους για χόμπι (καλά, τόσο πολλοί εξωγήινοι έχουν πέσει στη Γη και εγώ δεν έχω πάρει ακόμη χαμπάρι;!! Παράλογο χιούμορ, μπερδεμένα ανίγματα και παράξενες καταστάσεις σασιρίζουν/γελοιοποιούν σύγχρονους μύθους και αναφορές και υπόσχονται πολύ γέλιο. Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει πάνω από 120 τοποθεσίες και 50 χαρακτήρες. Τον Ιούνιο στην E3 έκλειψε τις καρδιές όλων όσοι το είδαν, και αυτό δεν μπορεί να είναι τυχαίο.

Για το GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA, που θα κυκλοφο-

ραδώσει ελάχιστες ώρες πριν να φύγω, στα τέλη του Ιουλίου, σε διαφορετική περίπτωση ο Πατρίκος με ένα χασαπομάχαιο και ο Κράτσας με ένα πιστόλι θα είχαν στήσει πάρτι πάνω από το κατακρεουργημένο πτώμα μου) και με τη βοήθεια ενός φίλου από το ICQ που έχει σχέση μαζί τους, θα τους πάρουμε και θα δημοσιεύσουμε μία συνέντευξή τους. Στο Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria ο μάγος Kam εκπροσωπεί μία διαβολική δύναμη-απειλή για τους κατοίκους μίας περιοχής, μέχρι που ένα νεαρό αγόρι με τη βοήθεια ενός γιγαντιαίου μανιταριού (!) κατόρθωσε να τον νικήσει και να απαλλάξει μια για πάντα τους κατοίκους της περιοχής από αυτόν. Από τότε το γιγαντιαίο μανιτάρι έχει ειδική θέση στη μικρή πόλη της Phungoria και κάθε χρόνο οι κάτοικοί της κατά τη διάρκεια ενός πανηγυρικού φεστιβάλ εκλέγουν έναν

Τελειώνοντας, λόγω της γνωστής έλλειψης χώρου, αναφέρω ότι η Blizzard δημιούργησε το Chaos Sanctuary Gives You a Chance in Hell για το Diablo 2. Τι είναι αυτό; Είναι ένα on-line strategy guide του παιχνιδιού που αποκαλύπτει τα πάντα γύρω από το παιχνίδι: τα μυστικά των πέντε χαρακτήρων, τις καλύτερες ικανότητές τους, ό,τι μπορείτε να φανταστείτε σχετικά με τα τέρατα κάθε επιπέδου, αναλυτικούς χάρτες (αλήθεια πώς: - μια και είναι random), λίστες με τα όπλα και τα χαρακτηριστικά τους, ακόμα και στρατηγικές για το πώς να πολεμάς/νικάς τα τέρατα και ειδικά τους μεγάλους "κακούς" κάθε επιπέδου. Εξαιρετική δουλειά.

Στο επόμενο τεύχος, ή στο μεθεπόμενο το πολύ, θα μάθετε πώς τα πέρασα στα Ιμαλάια της Ινδίας. Καλό Σεπτέμβρη, λοιπόν. Εύχομαι να είχατε όλοι ένα καλό και δροσερό καλοκαίρι. Και μην ξεχνάτε ότι ζωή χωρίς παιχνίδι, του οποίου το computer gaming είναι μία σύγχρονη μορφή, είναι μία αφυδατωμένη και μίζερη ζωή. Όλοι -ανεξαρτήτως ηλικίας- πρέπει να παίζουν για να παραμένουν νέοι "στο μυαλό, στην καρδιά και στις συνήθειες" που λέει και ένα τραγούδι. Και τα παιχνίδια βοηθούν όσο δεν μπορείτε να φανταστείτε σ' αυτό... Θεέ μου, τι γράφω πάλι! Καλά, σας φιλώ και την κοπανάω.





# Η βοήθεια από τον Cain &

**ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ:** Τα skills των χαρακτήρων, εντυπωσιακές φωτογραφίες και μυστικά του παιχνιδιού - όλα αυτά σε ένα έγχρωμο δεκαεξαεπίδο

## ΜΗΝ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΖΕΤΕ ΜΟΝΟΙ ΣΑΣ ΤΟ ΚΑΚΟ

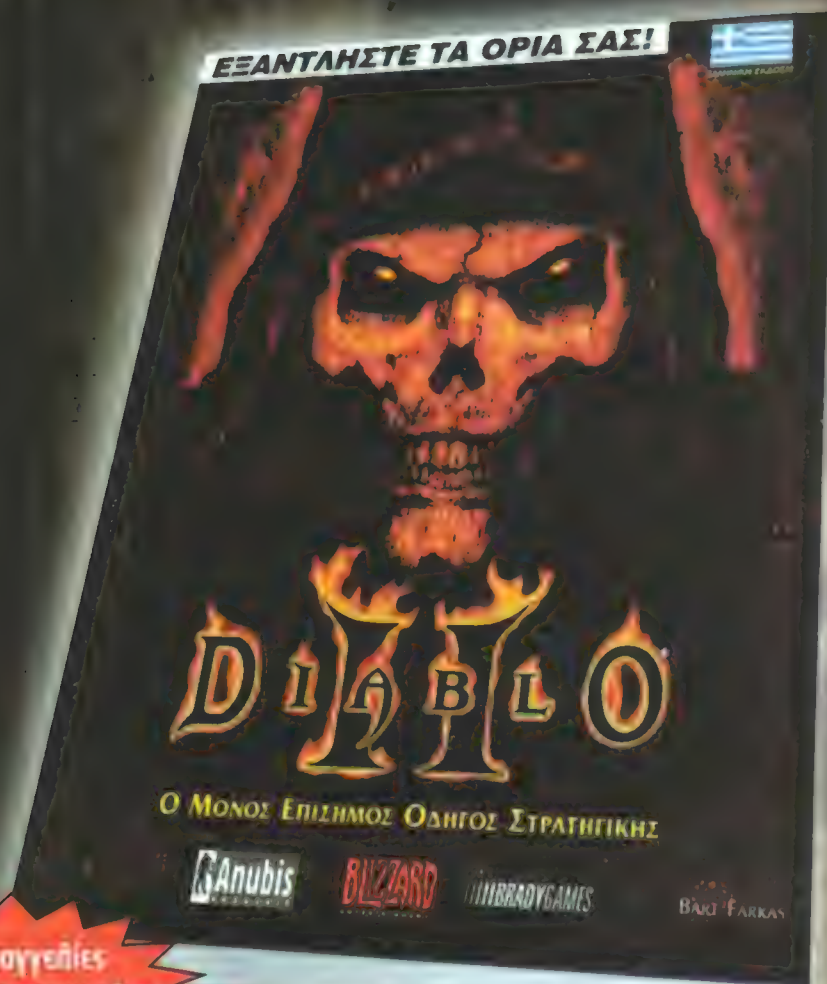
Σε αυτή την επική περιπέτεια η τύχη είναι στα χέρια σας. Όσοι συνεργάζονται θα επωφεληθούν από την ισχύ της ομαδικής προσπάθειας. Ενωθείτε με την ομάδα μας και μαζί θα καταφέρουμε να επιζήσουμε.

## Η ΠΟΛΥΤΙΜΟΤΕΡΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ ΕΙΝΑΙ Η ΓΝΩΣΗ...

- Οι χαρακτήρες: Ανεπανάληπτη κάλυψη των πέντε χαρακτήρων- ηρώων- Τακτικές για κάθε skill και λεπτομερείς πίνακες με όλα τα σημαντικά στατιστικά
- Οι αποστολές: Ο οδηγός σας για τα τέσσερα Acts - Πολύτιμες τακτικές και οδηγίες για την ανακάλυψη μυστικών στο παιχνίδι
- Οι λίστες: Όλα τα τέρατα και τα αντικείμενα που θα συναντήσετε στο Diablo™ II
- Multiplayer: Γίνετε ένας θρύλος στο Battle.net - Οι ειδικοί της Blizzard σας συμβουλεύουν



τον Tyrael δεν είναι αρκετή...



Για παραγγελίες  
χονδρικής επικοινωνήστε  
στο τηλ.: 3801487,  
κ. Βράϊλος

## Ο ΜΟΝΟΣ ΕΠΙΣΗΜΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

Για να παραγγείλετε το βιβλίο συμπληρώστε  
το κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα  
163 του περιοδικού



## ART STUDIO

### Σκηνοθετήστε με χρώματα!

Του Πέτρου Παπαθανασίου  
petros@compupress.gr

**Η** Πληροφορική Τεχνογνωσία είναι γνωστή από τους ποιοτικούς εκπαιδευτικούς τίτλους της. Φέτος το καλοκαίρι υπήρξε ιδιαίτερα δημιουργικό για την εταιρία, καθώς ολοκληρώθηκαν μερικά projects, ένα από τα οποία είναι και το Art Studio.



Σχεδιάζοντας μία από τις προτάσεις του ιδιαίτερα βοηθητικού manual που συνοδεύει το πρόγραμμα και χρησιμοποιώντας εικονίδια από μία πλούσια βιβλιοθήκη.

Πρόκειται για ένα πρόγραμμα σχεδιασμού που απευθύνεται κυρίως στις μικρότερες ηλικίες. Επειδή όμως προγράμματα σχεδιασμού υπάρχουν πολλά, οι προγραμματιστές του ενσωμάτωσαν μία λειτουργία που το καθιστά διαφορετικό και πιο πλούσιο από τον μέσο όρο του ανταγωνισμού. Συγκεκριμένα, αντί για στατικά και μεμονωμένα σχέδια, ο χρήστης μπορεί να σχεδιάσει μία σειρά "έργων" που θα αντιστοιχούν σε ένα είδος ιστορίας. Έτσι δικαιολογείται ο υπότιτλος που χρησιμοποιεί η Πληροφορική Τεχνογνωσία: "Σκηνοθετήστε με χρώματα".

Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά, ξεκινώντας από το βασικό τμήμα του τίτλου που είναι ο σχεδιασμός εικόνων. Τα πάντα συμβαίνουν σε μία κεντρική οδό, η οποία έχει τη μορφή ενός στούντιο ζωγραφικής. Στο κέντρο δεσπόζει ο καμβάς του ζωγράφου, ο οποίος μάλιστα διαθέτει και την κατάλληλη υφή (είναι ανάγλυφος). Αριστερά βρίσκεται η βιβλιοθήκη με τα εργαλεία του ζωγράφου και δεξιά ένα πτυσσόμενο μενού με τα controls του προγράμματος. Ο χρήστης έχει στη διάθεσή του έναν αριθμό χρήσιμων εργαλείων για να ολοκληρώσει το έργο του. Εκτός από τις κλασικές πένες (μεταβλητού μεγέθους), τα εργαλεία γεμίσματος επιφανειών (με διάφορα textures), την πα-

λέτα, την επιλογή εισαγωγής κειμένου και τα έτοιμα γεωμετρικά σχήματα (πολύγωνα, κύκλοι κ.λπ.), στη βιβλιοθήκη θα βρείτε δύο επιπλέον χρήσιμα εργαλεία. Το πρώτο αφορά στα έτοιμα backgrounds που περιλαμβάνουν από απλά γεωμετρικά σχήματα μέχρι φωτογραφίες και μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως βάση δημιουργίας ενός ολοκληρωμένου θέματος. Αυτά τα backgrounds εμπλουτίζονται μέσω του δεύτερου χρήσιμου εργαλείου της βιβλιοθήκης, που δεν είναι τίποτε άλλο παρά μία συλλογή από εικονίδια. Η συλλογή, για πιο εύκολη αναζήτηση, είναι κατηγοριοποιημένη και περιλαμβάνει από πολιτιστικά θέματα μέχρι κόμιξ, αυτοκίνητα και αεροπλάνα. Βέβαια, μην περιμένετε κάποια ανεξάντλητη συλλογή εικονιδίων, καθώς ο αριθμός είναι σχετικά περιορισμένος και προορίζεται για συμπληρωματικό στη βασική σύνθεσή σας ρόλο και όχι για μία ζωγραφιά φτιαγμένη εξολοκλήρου με τέτοια εικονίδια. Τέλος, περιλαμβάνονται όλες οι βασικές επιλογές μορφοποίησης του σχεδίου, όπως Αντιγραφή/Επικόλληση, Καθαρισμός, Μεγέθυνση, Σμίκρυνση, Περιστροφή και Καθρέφτισμα.

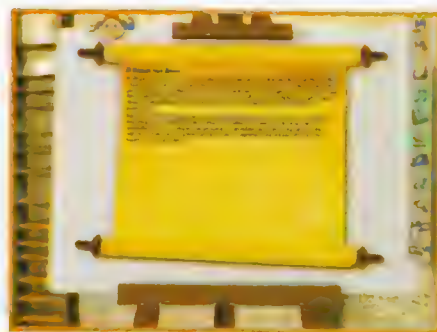
Το επιπλέον χαρακτηριστικό του Art Studio, όπως προαναφέρθηκε, αφορά στη δημιουργία ιστοριών που αποτελούνται από μία ακολουθία σχεδίων. Για το σχεδιασμό τέτοιων ιστο-



Επιλέξτε ένα από τα έτοιμα backgrounds, στα οποία αντιστοιχεί μία ιστοριούλα και...



... ζωγραφίστε σε αυτό, προσθέστε όποιο αντικείμενο θεωρείτε ότι ταιριάζει, γενικά αφήστε τη φαντασία σας να δουλέψει και εμπλουτίστε το θέμα μέσω των πολυάριθμων εργαλείων που βρίσκονται στη διάθεσή σας.



Κάνοντας κλικ στο ανθρωπάκι που βρίσκεται στο άνω αριστερό άκρο του καμβά, σας δίνονται οδηγίες σχετικά με το τι πρέπει να κάνετε (εφόσον έχετε επιλέξει κάποια ιστορία/έσκηψη).

ριών ο χρήστης μπορεί να ακολουθήσει δύο δρόμους: είτε να ξεκινήσει από την αρχή -σε λευκό καμβά- το δικό του έργο είτε να χρησιμοποιήσει ως βάση τις έτοιμες ιστορίες, εμπλουτίζοντάς τις με δικά του σχέδια και δημιουργίες. Οι εικόνες αποθηκεύονται υπό τη μορφή ακολουθίας, η οποία κατά την προβολή της ξετυλίγει την υπόθεση της ιστορίας. Στο περιεκτικό manual που συνοδεύει το πρόγραμμα, δίνονται αρκετές ιδέες για τέτοιες ιστορίες, συνοδευόμενες μάλιστα από κατευθυντήριες γραμμές που βοηθούν σε σημαντικό βαθμό τον "σκηνοθέτη" και την πρόοδο της δημιουργίας του.

Κλείνοντας μπορούμε να πούμε ότι το Art Studio είναι ένα αξιόλογο και δημιουργικό πρόγραμμα, το οποίο διαθέτει αρκετά χαρακτηριστικά που το κάνουν να ξεχωρίζει σε σχέση με παρόμοιες προσπάθειες, με πρώτο και κύριο αυτό της κατασκευής ιστοριών. Το μοναδικό μειονέκτημα που εντοπίσαμε είναι το γεγονός ότι εξαντλείται σχετικά γρήγορα. Δηλαδή, η βιβλιοθήκη έτοιμων σχεδίων και ιστοριών που περιλαμβάνονται στο CD είναι αρκετά περιορισμένη, το δε interface -κυρίως λόγω του ότι απευθύνεται σε μικρότερες ηλικίες- χαρακτηρίζεται ως απλοϊκό προσφέροντας μόνο τα απολύτως απαραίτητα για τη μορφοποίηση των σχεδίων. Όλα τούτα μειώνουν τη μακροβιότητα του τίτλου, παρά τη δυνατότητα δημιουργίας ιστοριών και την ύπαρξη πολυάριθμων προτάσεων που προτείνονται στο manual.

**ΕΤΑΙΡΙΑ:** Πληροφορική Τεχνογνωσία  
**ΠΑΡΑΓΩΓΕΣ:** 16MB RAM, VGA κάρτα γραφικών (ανάλυση 800x600x16bit), mouse, Windows 95/98/NT  
**ΔΙΑΘΕΣΗ:** Πληροφορική Τεχνογνωσία, Κονίτσης 11B, Μαρούσι, τηλ.: 6125880  
**ΤΙΜΗ:** 11.700 δρχ. (+ΦΠΑ)



# Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ ΖΩΩΝ

## Μία εκπαιδευτική multimedia εγκυκλοπαίδεια για παιδιά

Του Ηλία Καφούρου  
kafouros@compupress.gr



Ο τίτλος απευθύνεται στους μικρότερης ηλικίας φίλους μας, αλλά και σε όσους διαθέτουν τη "νοημοσύνη" του Ν. Κόντη (η λέξη "νοημοσύνη" δεν βρίσκεται τυχαία σε εισαγωγικά στη συγκεκριμένη περίπτωση): το όλο interface είναι όσο πιο εύχρηστο και απλοϊκό γίνεται, με λίγα πλήκτρα, τα οποία αντιπροσωπεύουν συγκεκριμένες πληροφορίες. Ας δούμε, λοιπόν, τι μπορείτε να βρείτε σε κάθε επιλογή.

Με το που θα ξεκινήσετε να "τρέχετε" τον τίτλο (δεν απαιτεί εγκατάσταση στο σκληρό δίσκο σας), θα εμφανιστεί το πρώτο ζώο - σύμφωνα με την αλφαβητική σειρά του καταλόγου, η αγελάδα. Στην εικόνα αυτή, πέρα από το ζώο, υπάρχουν εικονίδια, το καθένα από τα οποία αντιπροσωπεύει κάποια λειτουργία. Ετσι, λοιπόν, έχουμε:

- Η κάμπια που βρίσκεται στο κάτω μέρος: Αν πατήσετε επάνω σε κάποιο γράμμα του σώματός της, θα μεταφερθείτε στο αντίστοιχο σημείο του ευρετηρίου (με όσα ζώα αρχίζουν με το συγκεκριμένο γράμμα).

- Ο βάτραχος, που βρίσκεται στο αριστερό ή το δεξιό μέρος της οθόνης, σας μεταφέρει αμέσως στο προηγούμενο ή επόμενο αντίστοιχα ζώο του καταλόγου.

- Ο τυφλοπόντικας: Οπου εμφανίζεται (και τον "πατήσετε", εννοείται), σας πληροφορεί για εκφράσεις που σχετίζονται με το ζώο που βλέπετε.

- Τα μάτια: Τα μάτια, όπου εμφανίζονται, σας δίνουν πληροφορίες για το περιβάλλον του ζώου.

- Το κουνέλι: Κάνοντας κλικ επάνω του αποκτάτε πρόσβαση σε τρία μίνι παιχνίδια γνώσεων.

- Ο γάτος: Πατώντας το σκίτσο του συμπαθούς αυτού τετράποδου μπορείτε ανά πάσα στιγμή να βγείτε από την εφαρμογή.

Αν, τώρα, κάνετε κλικ επάνω σε κάθε ζώο που βλέπετε, θα δείτε μερικές σχετικές εικόνες που συνοδεύονται από μουσική υπόκρουση και κάποιες πληροφορίες για το ζώο. Επίσης, κάνοντας κλικ επάνω στα γράμματα στην επάνω αριστερή γωνία της οθόνης ακούτε την προφορά τους, ενώ κάνοντας κλικ στο όνομα του ζώου ακούτε το όνομά του. Όπως προανα-



Η συνομοταξία των ασπόνδυλων του νερού ποζάρει για εσάς. Μάλλον, όμως, θα προτιμούσατε να ποζάρει στο... πιάτο σας!

φέραμε, ο τίτλος απευθύνεται κυρίως σε μικρά παιδιά, οπότε οι συγκεκριμένες επιλογές πιθανόν να φανούν ιδιαίτερα χρήσιμες. Επίσης, επάνω δεξιά βλέπετε την κατηγορία στην οποία ανήκει το ζώο της εικόνας.

Κάνοντας κλικ στην κατηγορία μπαίνετε σε ένα άλλο μενού, όπου μπορείτε να συνδυάσετε κατηγορίες ζώων με το περιβάλλον στο οποίο διαβιούν. Συνολικά, θα βρείτε περί τα 260 διαφορετικά ζώα, άλλα γνωστά και άλλα όχι. Θα μπορούσε, δηλαδή, ένας μεγαλύτερος παίκτης να μάθει πως υπάρχουν ζώα που δεν τα έχει ξανακούσει. Μη μου πείτε πως γνωρίζετε, για παράδειγμα, το βάττινι (είδος ελαφιού που ζει στη Βόρεια Αμερική), τον βάρανο (είδος σαύρας που ζει στη Νότια Ασία και την Αφρική), το δορκά (είδος ελαφιού), τον ελειόμου



Εδώ θα πρέπει να ταιριάζετε τις φωτογραφίες με τα μικρά ονόματα των ζώων.

(είδος σκίουρου, γκριζού χρώματος) και πολλά ακόμη που αν τα αναφέρω, δεν με φτάνει ούτε τετρασέλιδη παρουσίαση; Είδατε εγώ πώς τα ξέρω; (Ας μην τα είχα δει από την εφαρμογή και θα βλέπατε τι απαντήσεις θα σας έδιναι!)

Τα τρία παιχνίδια που, όπως προαναφέραμε, περιλαμβάνονται μη φανταστείτε ότι είναι τίποτα ιδιαίτερο ή πολύπλοκο. Αντίθετα, είναι το ένα πιο απλό από το άλλο. Το πρώτο ονομάζεται "Η μνήμη" και σε αυτό θα πρέπει να συνδυαστεί κάθε ζώο με τη φωνή που του ταιριάζει. Στο δεύτερο, ονόματι "Ποιο είναι;", εμφανίζονται εικόνες ζώων και πρέπει μέσα από τα προτεινόμενα ονόματα να δώσετε στο καθένα το σωστό. Στο τρίτο, το οποίο τιτλοφορείται "Το παιχνίδι με τις οικογένειες", πρέπει να ταιριάζετε την εικόνα με τα ονόματα των μελών της "οικογένειας" κάθε ζώου. Τέλος, θα βρείτε και σε μορφή αφήγησης μερικούς μύθους (μεταφρασμένους εννοείται) του Λα Φοντέν.

Συμπερασματικά, ο παρών τίτλος μπορεί να αποδειχθεί χρήσιμος προκειμένου να μάθει το παιδί αρκετά πράγματα για τα ζώα του πλανήτη μας. Λόγω του εύκολου interface και των ηχητικών ντοκουμέντων που περιέχει, καθίσταται εύχρηστος για πολλά παιδιά, μικρά ή... πιο μεγάλα.



Ο ανυποψίαστος - "κερατωμένος" πατέρας βγαίνει βόλτα με την οικογένειά του. Ευτυχώς, δηλαδή, που το μικρό του μοιάζει (λίγο...!)

**ΕΤΑΙΡΙΑ:** Hachette Education  
**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:** Επεξεργαστής 486,  
8MB RAM, SVGA 256 χρωμάτων με  
ανάλυση 640x480, κάρτα ήχου  
SoundBlaster συμβατή, 2x CD-ROM  
**ΔΙΑΘΕΣΗ:** Polaris Εφαρμογές  
Πολυμέσων, Ναυαρίνου 17 Αθήνα,  
τηλ: 3836482  
**ΤΙΜΗ:** 10.500 δρχ.





“Παίζοντας” με το λογότυπο του τίτλου.

## DIV GAMES STUDIO

### Δημιουργήστε τα δικά σας παιχνίδια

Του Ηλία “Eddie” Καφούρου  
kafouros@compupress.gr

**Π**ώς θα σας φαινόταν η ιδέα να δημιουργήσετε το δικό σας παιχνίδι; Καθόλου άσχημη, νομίζω. Ξέρω, βέβαια, πως πολλοί κωλύεστε (όπως και εγώ, άλλωστε) εξαιτίας των φτωχών έως ανύπαρκτων γνώσεών σας στον προγραμματισμό. Άντε να γνωρίσετε τη μία γλώσσα προγραμματισμού, άντε να τη συνδυάσετε με την άλλη... και πάει λέγοντας. Το αποτέλεσμα είναι πολλές καλές ιδέες που πιθανόν έχετε να παραμένουν απραγματοποίητες για καθαρά... τεχνικούς λόγους! Κι όμως... Με το πρόγραμμα DIV Games Studio μπορείτε να υλοποιήσετε τις ιδέες σας εύκολα και γρήγορα. Μην περιμένετε, βέβαια, να δημιουργήσετε εκπληκτικά παιχνίδια ανάλογα των όσων κυκλοφορούν στην αγορά - αν και, επανεξετάζοντας

τη σκέψη μου, δεν είναι και τόσο δύσκολο να ξεπεράσετε ορισμένα από τα προαναφερθέντα. Για να δούμε, λοιπόν, περί τίνος πρόκειται;

Το πρόγραμμα δίνει στο χρήστη τη δυνατότητα να δημιουργήσει ό,τι είδους παιχνίδι επιθυμεί, δηλαδή sports, beat'em up, RTS, shoot'em up, platform, role playing και retro games - και μάλιστα χωρίς να απαιτείται από μέρους του γνώση γλώσσας προγραμματισμού. Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί έναν δικό του, απλό, ειδικά σχεδιασμένο κώδικα, ο οποίος γίνεται εύκολα κατα-

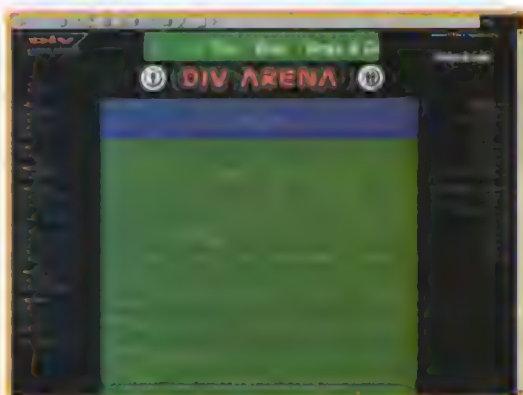
νοητός από το χρήστη. Βέβαια, αν τυχάνει να γνωρίζετε κάποια εκ των C και C++, μην ανησυχείτε, οι γνώσεις σας δεν πάνε χαμένες. Μπορείτε να “εμπλουτίσετε” τη δημιουργία σας και να προσθέσετε πολλά νέα στοιχεία με τη χρήση των προαναφερθεισών γλωσσών προ-

νες όλες τις βιβλιοθήκες του προγράμματος (γραφικών, ήχου, background εικόνες κ.λπ.), καθώς και 16 παιχνίδια δημιουργημένα με το πρόγραμμα. Γενικά, το DIV Games Studio χρησιμοποιεί τις πιο συνηθισμένες τεχνικές προγραμματισμού: υποστηρίζει όλες τις αναλύσεις οθόνης (από 320x200 έως και 1.024x768), απεριόριστο αριθμό sprites (χαρακτήρες), μέχρι και 10 scrolls ταυτόχρονα, μεγάλη ποικιλία κινήσεων των χαρακτήρων και πολλά εφέ, μέχρι και 16 κανάλια ήχου, απευθείας έλεγχο για hardware συσκευές όπως ποντίκι, joystick, πληκτρολόγιο κ.λπ. Αφού τελειώσετε τη δημιουργία σας, μπορείτε να τη μετατρέψετε σε εκτελέσιμο αρχείο (.exe), και μάλιστα χωρίς καμία υποχρέωση προς την κατασκευάστρια εταιρία.

Συνοπτικά, τα χαρακτηριστικά που ενσωματώνει το πρόγραμμα είναι:

- Εύκολη, καλαίσθητη και απλοποιημένη γλώσσα προγραμματισμού.
- Καταποπιστικό manual και συνεχής on-line υποστήριξη.
- 16 δείγματα παιχνιδιών δημιουργημένα με το ίδιο πρόγραμμα.
- Έλεγχος λαθών και δυνατός debugger (ανιχνευτής λαθών), γραμμή προς γραμμή.
- Εντυπωσιακή βιβλιοθήκη με περισσότερα από 1.000 sprites και ισάριθμα ηχητικά εφέ. Επιπλέον, μπορείτε κάθε τόσο να κατεβάσετε καινούρια από το site.
- Πλήρως προσαρμοζόμενος editor προγράμματος.
- Πολλά χρήσιμα εργαλεία.
- Υποστήριξη για πολλά είδη αρχείων (PCX, BMP, WAV κ.λπ.).

Το DIV Games Studio είναι ένα πρόγραμμα που έχει αρκετές προοπτικές και δεν θα αφήσει παραπονεμένους όσους ασχοληθούν μαζί του. Τώρα, λοιπόν, έχετε και εσείς την ευκαιρία να δημιουργήσετε τα δικά σας games και να εντυπωσιάσετε. Όπως είναι λογικό, λόγω ανεπάρκειας χώρου δεν ήταν δυνατόν να γίνει εκτενέστερη αναφορά σε αυτό το πραγματικά ενδιαφέρον πρόγραμμα. Να είστε σίγουροι, όμως, πως στο άμεσο μέλλον το “PC Master” θα ασχοληθεί πιο αναλυτικά μαζί του σε κάποιο πιθανό αφιέρωμα.



Το site του προγράμματος, όπου θα βρείτε πολλές ενδιαφέρουσες πληροφορίες.

γραμματισμού. Τα βασικά “εργαλεία” με τα οποία πρέπει να είστε εφοδιασμένοι είναι η αγάπη για τα games και η όρεξη για δουλειά (και, φυσικά, να έχετε και τον απαιτούμενο διαθέσιμο χρόνο). Ασφαλώς, όμως, υπερπολύτιμος βοηθός σας θα είναι και το 290 σελίδων user's manual που συνοδεύει το πακέτο, με αναλυτικές οδηγίες για ό,τι σχετίζεται με το πρόγραμμα, καθώς και πολύτιμες συμβουλές. Αν και πάλι αυτό δεν σας είναι αρκετό, εφόσον διαθέτετε σύνδεση στο Internet, μπορείτε να κάνετε μια επίσκεψη στην ηλεκτρονική διεύθυνση [www.div-arena.com](http://www.div-arena.com), όπου θα βρείτε πολλά και άκρως ενδιαφέροντα πράγματα.

Για την πλήρη εγκατάσταση του προγράμματος θα χρειαστείτε περίπου 150MB χώρου από το σκληρό σας δίσκο. Με τις λέξεις “πλήρη εγκατάσταση” εννοώ πως θα έχετε πλέον εγκατεστημέ-



Δείγμα ενός παιχνιδιού δημιουργημένου με το πρόγραμμα.

**ΕΤΑΙΡΙΑ:** Hammer Technologies /  
FastTrak Software Publishing  
**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:** Επεξεργαστής 486  
(προτείνεται Pentium), Windows ή MS  
DOS, 8MB RAM (προτείνονται 16),  
30MB χώρος στο σκληρό δίσκο, 2x  
CD-ROM, SVGA με 256 χρώματα,  
16bit soundcard  
**ΔΙΑΘΕΣΗ:** FastTrak Software  
Publishing



## ENGLISH+

Πλήρες πακέτο εκμάθησης  
της αγγλικής

Του Πέτρου Παπαθανασίου  
petros@compupress.gr



Οι Εκδόσεις Πατάκη έχουν μακρόχρονη και έντονη παρουσία στο χώρο του εκπαιδευτικού software, με πλήθος ποιοτικών τίτλων. Το τελευταίο δημιούργημά τους είναι μία πλήρης σειρά προγραμμάτων εκμάθησης της αγγλικής γλώσσας αποτελούμενη από πέντε πακέτα, με εννέα CD-ROMs στο σύνολο. Κάθε πακέτο αφορά σε διαφορετικό επίπεδο γνώσης της αγγλικής γλώσσας. Έτσι, έχουμε τα Beginners, Basic, Intermediate και Advanced, συν το πακέτο Executive που αφορά στην εκμάθηση των ιδιαιτεροτήτων της γλώσσας που χρησιμοποιείται στον εργασιακό και επιχειρηματικό χώρο.

Οι τίτλοι εκμεταλλεύονται πλήρως τον multimedia χαρακτήρα των PCs, αξιοποιώντας όχι μόνο την εικόνα αλλά και τον ήχο. Μάλιστα, σε συνδυασμό με τη δυνατότητα αναγνώρισης της φωνής, ο χρήστης εκπαιδεύεται και στην προφορά. Και επειδή αγγλικά δεν μιλούν μόνοι οι Άγγλοι, οι σχεδιαστές του τίτλου προνόησαν και επεκτάθηκαν στη διδασκαλία της προφοράς των Αμερικανών, των Σκωτσέζων και των Ιρλανδών.

Κάθε επίπεδο περιλαμβάνει τον εκπληκτικό αριθμό των 4.000 ασκήσεων (γραμματική, λεξιλόγιο, κατανόηση προφορικού και γραπτού λόγου), ενώ με το σύστημα των δομημένων μαθημάτων οι ασκήσεις ιεραρχούνται ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας τους και προσφέρονται υπό μορφή ξεχωριστών "πακέτων". Δεν παρουσιάζονται, δηλαδή, ως ξεκομμένες και μονότονες ασκήσεις, προκειμένου ο χρήστης να τις ολοκληρώσει ευκολότερα διατηρώντας ζωνόροτο ενδιαφέρον του. Άλλο ένα χαρακτηριστικό που



Ένα δείγμα από τις ασκήσεις που περιλαμβάνονται στο English+. Συμπλήρωση γράμματος με τις κατάλληλες προτάσεις, ώστε και νόημα να βγαίνει και το πρότυπο γραφής επιστολής να καλύπτεται.

προϊδεάζει για την υψηλή ποιότητα και ταυτόχρονα προσδίδει μακροβιότητα στο πρόγραμμα είναι η δυνατότητα σύνδεσης με το Internet, στο English Web Connection, που περιλαμβάνει επιπλέον ασκήσεις και παιχνίδια γνώσεων.

Μια γεύση του κατά πόσο επαληθεύονται στην πράξη οι πλούσιες δυνατότητες που υπόσχεται ο σχεδιαστής πήραμε μέσα από το δεύτερο επίπεδο (Basic) που περιλαμβάνει δύο CD-ROMs. Ειλικρινά εντυπωσιαστήκαμε από τον όγκο των πληροφοριών και την πληθώρα των επιλογών. Παρ' ότι η αρχική εικόνα με τις βασικές -πλην, όμως, αριθμητικές- ασκήσεις δεν μας έκανε ιδιαίτερη εντύπωση, τα εκπαιδευτικά παιχνίδια που συνό-



Στα παιχνίδια που συνοδεύουν τα πακέτα των ασκήσεων περιλαμβάνεται και αυτό το άκρως ενδιαφέρον σταυρόλεξο.

δευαν κάθε πακέτο ασκήσεων πρόδωσαν έναν τίτλο πολλά υποσχόμενο. Το ομολογουμένως ξεχωριστό στοιχείο του είναι το παιχνίδι adventure, μέσω του οποίου ο μαθητής "ακονίζει" τις συνολικές γνώσεις που απέκτησε από το English+. Η ιστορία, που μοιάζει με υπόθεση μυστηρίου, και σύνδετη είναι και εκμεταλλεύεται πλήρως το εκπαιδευτικό υλικό. Απαιτείται χαρτί και μολύβι και προσεκτική παρακολούθηση των πληροφοριών που συλλέγονται από τον παίκτη. Τελικά, μετά από λίγη ώρα, ανακαλύψαμε ότι είχαμε απορροφηθεί πλήρως από την υπόθεση και ότι, μολονότι οι γνώσεις μας στα αγγλικά είναι σαφώς ανώτερες, έπρεπε να τις "ξεσκονίσουμε" αρκετές φορές.

Ο μόνος τίτλος που ίσως επιτρέπει περισσότερο εθισμό (αν μπορεί να χρησιμοποιηθεί μία τέτοια έκφραση για εκπαιδευτικό πρόγραμμα) είναι το Zak's Wordgames, τον οποίο παρουσίασαμε στο προηγούμενο τεύχος.

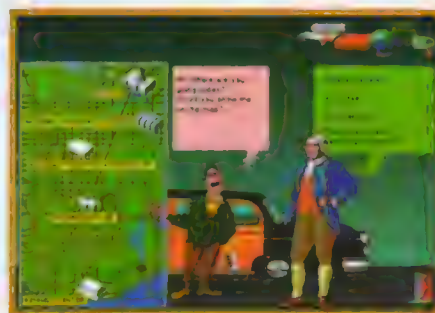
Στα μειονεκτήματα του τίτλου, ο οποίος απευθύνεται σαφώς σε νεαρότερες ηλικίες, συγκαταλέγονται μόνο δύο μικρότερης σημασίας παρατηρήσεις. Πρώτον, το interface αν και είναι εξολοκλήρου γραφικό και όμορφο, μερικές φορές καταντά ελαφρώς δαιδαλώδες και επιβάλλει την καλή ανάγνωση του manual



Το κεντρικό μενού. Από την πρώτη κιάλας εικόνα του προγράμματος φαίνεται το συμπαθητικό παρουσιαστικό του.

πριν από τη χρήση. Επίσης, τα γραφικά δεν αποτελούν κάτι το εξαιρετικό. Είναι μεν επαρκή και συμπαθητικά και συμβάλλουν ιδιαίτερα στον εμπλουτισμό του εκπαιδευτικού τίτλου, όμως δεν έχουν να επιδείξουν κάτι το ξεχωριστό, ούτε εκμεταλλεύονται στο παραμικρό τις δυνατότητες των σύγχρονων PCs, χωρίς αυτό βέβαια να επηρεάζει διόλου την ποιότητα αυτού του εκπαιδευτικού προγράμματος.

Όπως διαπιστώνετε και εσείς, τα μειονεκτήματά είναι ελάχιστα και σαφώς υποδεέστερης σημασίας συγκρινόμενα με την ποσότητα της ύλης και την ποιότητα του εκπαιδευτικού περιεχομένου. Συμπερασματικά, λοιπόν, το English+ είναι ένα από τα αρτιότερα πακέτα εκμάθησης της αγγλικής γλώσσας και σαφώς ξεχωρίζει από την πληθώρα παρόμοιων τίτλων της ελληνικής αγοράς.



Ένα δείγμα τού τι σας περιμένει αν ασχοληθείτε με το πανέξυπνο adventure παιχνίδι.

**ΕΤΑΙΡΙΑ:** Εκδόσεις Πατάκη  
**ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:** Επεξεργαστής Pentium, 16MB RAM (προτείνονται 24MB), 7MB χώρος στο σκληρό, Super VGA κάρτα γραφικών (256 χρώματα), 4x CD-ROM, κάρτα ήχου, μικρόφωνο  
**ΔΙΑΘΕΣΗ:** Εκδόσεις Πατάκη / Τμήμα CD-ROM, Βαλτετσίου 14, τηλ: 3638362  
**ΤΙΜΗ:** 19.000 δρχ. (έκαστο)



## ...ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

**Η εξέλιξη της τεχνολογίας που αξιοποιούν οι κάρτες γραφικών είναι συνεχής. Κάθε έξι μήνες παρουσιάζονται νέα μοντέλα με αυξημένες επιδόσεις, και ο μέσος χρήστης δεν ξέρει πού να καταλήξει. Όσοι μπορούν να ξοδεύουν χρήματα αλλάζουν τις κάρτες σαν τα πουκάμισα, ωστόσο το μεγαλύτερο μέρος των χρηστών είναι δύσκολο να καταφύγει σε αυτή την τακτική, ειδικά τώρα που οι κορυφαίες κάρτες είναι πολύ ακριβές.**

**Η** τελική επιλογή και αγορά κάρτας γραφικών πρέπει να γίνεται λαμβάνοντας υπόψη σειρά παραμέτρων. Το βασικότερο όλων είναι φυσικά η τιμή, ωστόσο πρέπει να εξετάζεται και η απόδοση, καθώς η ακριβότερη κάρτα δεν είναι πάντα η καλύτερη και αντίστροφα η φθηνότερη δεν είναι απαραίτητα η χειρότερη. Κάπου στο μέσον βρίσκονται πολλές αξιολογές λύσεις, ανάλογα πάντα με τις απαιτήσεις. Εμείς, από την πλευρά μας, θα προσανατολισούμε το κείμενο που ακολουθεί στον gamer, καθώς αυτός αναζητά την καλύτερη κάθε φορά κάρτα γραφικών.

### INTERFACE

Στο πλαίσιο της έρευνας που πρέπει να προηγηθεί της αγοράς κάρτας γραφικών, πρωτίστως πρέπει να ελεγχθεί το interface που αυτή θα χρησιμοποιεί. Με τον όρο interface εννοούμε τον τρόπο επικοινωνίας της κάρτας γραφικών με το υπόλοιπο σύστημα. Οι περισσότερες κάρτες γραφικών χρησιμοποιούν το δίαυλο AGP για την επικοινωνία. Η τεχνολογία του AGP έχει επιτρέψει στις κάρτες γραφικών να γίνουν πολύ γρήγορες και να απαλλαγούν από το PCI bus. Βασίζεται σε δύο τεχνολογικά χαρακτηριστικά: στη δυνατότητα χρησιμοποίησης της κεντρικής μνήμης του υπολογιστή ως μνήμης αποθήκευσης και στη σημαντικά αυξημένη μεταφορά δεδομένων σε σχέση με το PCI bus. Χάρη σε αυτά τα χαρακτηριστικά είναι δυνατόν να εφαρμοστούν ορισμένες λει-

τουργίες που αφορούν στα τρισδιάστατα γραφικά, όπως το texture mapping και το Z-buffering στην κεντρική μνήμη του συστήματος. Έτσι απελευθερώνεται σημαντικό κομμάτι της μνήμης της κάρτας γραφικών για άλλες λειτουργίες. Επίσης, χάρη στο AGP, έχει αυξηθεί σημαντικά ο ρυθμός μεταφοράς δεδομένων από την κάρτα στο υπόλοιπο σύστημα. Το πρότυπο AGP 1X, το οποίο ήταν η πρώτη προσπάθεια, προσφέρει 264MB/s μέγιστη μεταφορά δεδομένων, ενώ το AGP 2X 528MB/s και το AGP 4X αγγίζουν το 1GB/s. Αντίθετα, το PCI bus μπορεί

σούν το AGP 4x, αν και οι συμβατές με το πρότυπο αυτό κάρτες λειτουργούν χωρίς πρόβλημα στα αντίστοιχα mainboards. Το AGP 4X υποστηρίζεται από τα chipsets i820 και i815 της Intel καθώς και από το Apollo Pro 133A της VIA. Στην πράξη, η διαφορά μεταξύ AGP 1x, 2x και 4x είναι μηδαμινές, αλλά κάποια στιγμή, όταν θα ξεκινήσει η πλήρης αξιοποίηση του προτύπου αυτού, θα αρχίσουμε να βλέπουμε σημαντικές διαφορές. Ορισμένα παιχνίδια που διαθέτουν μεγάλα textures αξιοποιούν στο έπακρο τη συγκεκριμένη τεχνολογία, ωστόσο είναι πολύ λίγα σε αριθμό. Πάντως, γενικά, το AGP υπόσχεται αύξηση στην ποιότητα της εικόνας χρησιμοποιώντας μεγάλα σε μέγεθος textures, καθώς και στην ταχύτητα, δίχως να απαιτούνται τεράστιες ποσότητες μνήμης -που αυξάνουν σημαντικά το κόστος- στην κάρτα γραφικών.

### ΜΝΗΜΗ

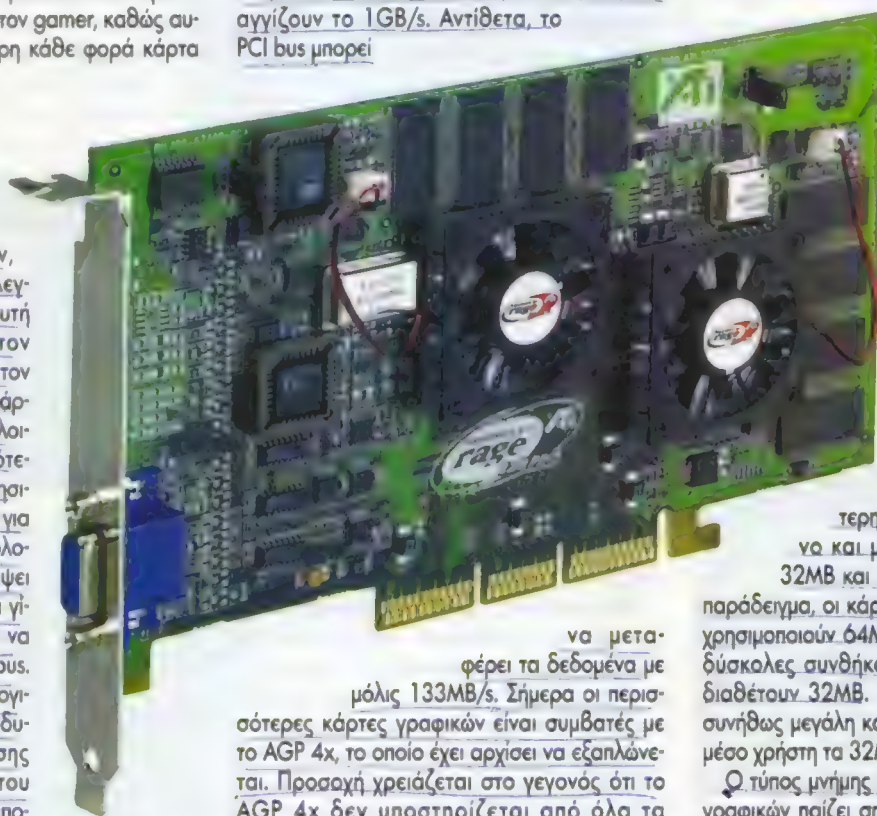
Δεύτερο σημείο αναφοράς σε μία κάρτα γραφικών είναι η μνήμη που διαθέτει. Τόσο η ποσότητα όσο και ο τύπος παίζουν σημαντικό ρόλο στην απόδοση κάθε κάρτας. Όσον αφορά στο ποσό της μνήμης, όπως είναι λογικό,

όσο περισσότερη η μνήμη τόσο το καλύτερο. Οι διαφορές, βέβαια, στην απόδοση δεν είναι πάντα ορατές, καθώς η περισσότερη μνήμη θα χρησιμοποιηθεί μόνο σε συνθήκες ιδιαίτερα δύσκολες, όπως υψηλή ανάλυση με 32bit χρώμα. Επίσης, τα διάφορα chipsets αξιοποιούν με εντελώς διαφορετικό τρόπο τη μνήμη και έτσι δεν είναι ορθό να λέμε ότι η TNT2 Ultra είναι καλύτερη από τη Voodoo3 3000 μό-

να και μόνο επειδή η πρώτη έχει 32MB και η δεύτερη 16. Ωστόσο, για

παράδειγμα, οι κάρτες με το GeForce256 που χρησιμοποιούν 64MB αποδίδουν καλύτερα σε δύσκολες συνθήκες σε σχέση με αυτές που διαθέτουν 32MB. Η διαφορά στην τιμή είναι συνήθως μεγάλη και έχει αποδειχθεί ότι για το μέσο χρήστη τα 32MB είναι αρκετά.

Ο τύπος μνήμης που χρησιμοποιεί μία κάρτα γραφικών παίζει σημαντικό ρόλο στην απόδοση, σημαντικότερο από το μέγεθος της μνήμης. Οι τύποι μνήμης VRAM, WRAM, EDO-DRAM και MDRAM, που χρησιμοποιούσαν οι κάρτες γραφικών παλαιότερων γενεών, δεν χρησιμο-



να μεταφέρει τα δεδομένα με μόλις 133MB/s. Σήμερα οι περισσότερες κάρτες γραφικών είναι συμβατές με το AGP 4x, το οποίο έχει αρχίσει να εξαπλώνεται. Προσοχή χρειάζεται στο γεγονός ότι το AGP 4x δεν υποστηρίζεται από όλα τα chipsets. Έτσι κυκλοφορούν mainboards που δεν το υποστηρίζουν. Για παράδειγμα, οι κατώτεροι mainboards που διαθέτουν το πασιγνωστό Intel 440BX chipset δεν μπορούν να αξιοποιή-



ποιούνται πια, καθώς έχουν αντικατασταθεί από τη φθηνότερη και αποτελεσματικότερη SDRAM (Synchronous Data RAM), ενώ πρόσφατα έκανε την εμφάνισή της η DDR SDRAM. Οι περισσότερες κάρτες γραφικών χρησιμοποιούν απλή SDRAM χρονισμένη σε διάφορες συχνότητες από 90MHz έως 183MHz. Όσο υψηλότερη η συχνότητα λειτουργίας τόσο μεγαλύτερο το bandwidth της κάρτας και ακόμα υψηλότερες οι επιδόσεις, ειδικά σε μεγάλες αναλύσεις, όπου το bandwidth παίζει το σημαντικότερο ρόλο. Ορισμένες εταιρίες κάνουν χρήση ακόμα ενός παρεμφερούς τύπου μνήμης, της SGRAM (Synchronous Graphics RAM), η οποία χρησιμοποιείται συνήθως στα ακριβότερα προϊόντα, καθ' ότι προσφέρει ελαφρά υψηλότερες επιδόσεις κάτω από συγκεκριμένες συνθήκες (διαθέτει ταχύτερη διαχείριση ορισμένων λειτουργιών που αφορούν στα γραφικά).

Η διαφορά στην απόδοση μόνο από τη μνήμη φαίνεται πολύ εύκολα στις κάρτες γραφικών που χρησιμοποιούν το GeForce256 chipset. Οι πρώτες κάρτες που χρησιμοποιούσαν απλή SDRAM αποδίδουν κατά πολύ λιγότερο από αυτές που χρησιμοποιούν DDR SDRAM. Στη δεύτερη περίπτωση, το υψηλό bandwidth, που είναι σχεδόν διπλάσιο, εκμεταλλεύεται στο έπακρο το μεγάλο fill rate της κάρτας, δίνοντας υψηλότερες επιδόσεις, ειδικά όταν χρησιμοποιείται 32bit χρώμα.

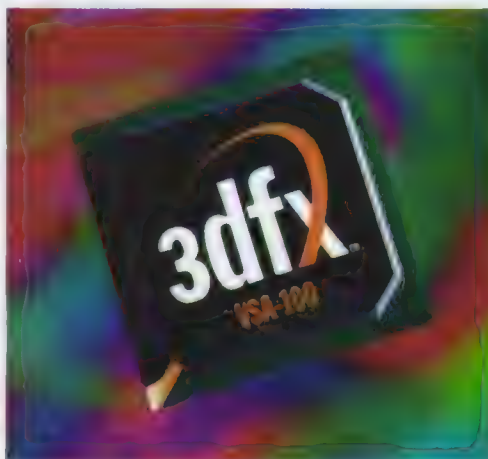
## CHIPSET

Το chipset που χρησιμοποιεί κάθε κάρτα γραφικών είναι η "καρδιά" της κάρτας και ευθύνεται σχεδόν αποκλειστικά για την απόδοσή της. Κάθε εταιρία έχει τη δική της πρόταση. Οι κορυφαίες εταιρίες που μονομαχούν συνεχώς για την πρώτη θέση είναι η 3dfx και η nVidia. Λίγο πιο πίσω βρίσκεται η ATI που αυτή τη στιγμή ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει μία νέα πρόταση, η οποία θα τη φέρει μεταξύ των κορυφαίων, ακόμη πιο πίσω συναντάμε την S3, η οποία μάλλον έχει χάσει το παιχνίδι. Η 3dfx είναι η πρώτη διδάσκαλα και αυτή τη στιγμή διαθέτει δύο chipsets, το Voodoo 3 και το VSA-100, ενώ κατασκευάζει η ίδια τις κάρτες της. Το Voodoo3 κυκλοφορεί εδώ και πολύ καιρό στην αγορά. Υποστηρίζει τόσο AGP όσο και PCI και πετυχαίνει ικανοποιητικές επιδόσεις. Ωστόσο, δεν υποστηρίζει βασικά στοιχεία, όπως 32bit χρώμα και texture πολλών MB. Το Voodoo 3 υποστηρίζει μόλις 16MB μέγιστη μνήμη, τα οποία όμως είναι αρκετά για το chipset.

Το VSA-100 είναι η πιο πρόσφατη λύση της εταιρίας. Διαθέτει όλα τα απαραίτητα σύγχρονα χαρακτηριστικά που λείπουν από το Voodoo3, ενώ προσφέρει δυνατότητα για παράλληλη λειτουργία πολλών chipsets μαζί, τα

οποία όμως μπορούν να είναι σε ζιγή αναλογία. Η μέγιστη υποστηριζόμενη μνήμη ανά chipset είναι 32MB, ενώ εξακολουθεί να μην υποστηρίζει AGP texturing.

Η nVidia κυριαρχεί στο χώρο των chipsets. Δεν κατασκευάζει η ίδια τις κάρτες της, ωστόσο έχει κατακτήσει την αγορά, καθώς όλες οι μεγάλες κατασκευάστριες έχουν καταφύγει σε αυτή για τα chipsets. Τα δύο chipsets που διαθέτει αυτή τη στιγμή είναι το GeForce256 και το GeForce2 GTS. Τα χαρακτηριστικά τους εί-



να σε μεγάλο βαθμό κοινά, ωστόσο το GeForce2 GTS -καθ' ότι νεότερο- προσφέρει σαφώς βελτιωμένες επιδόσεις, δεδομένου ότι η αρχιτεκτονική του είναι ανανεωμένη. Και τα δύο chipsets διαθέτουν τέσσερις μηχανές rendering, με το GeForce256 να μπορεί να επεξεργαστεί ένα texture και το GeForce2 δύο textures σε κάθε χτύπο ρολογιού. Το fill rate του GeForce2 GTS είναι έτσι τρεις φορές με-

γαλύτερο και οι κάρτες που το χρησιμοποιούν δίνουν κορυφαίες επιδόσεις. Σημαντικό στοιχείο αξιοαναφοράς είναι η υποστήριξη TnL και από τα δύο chipsets.

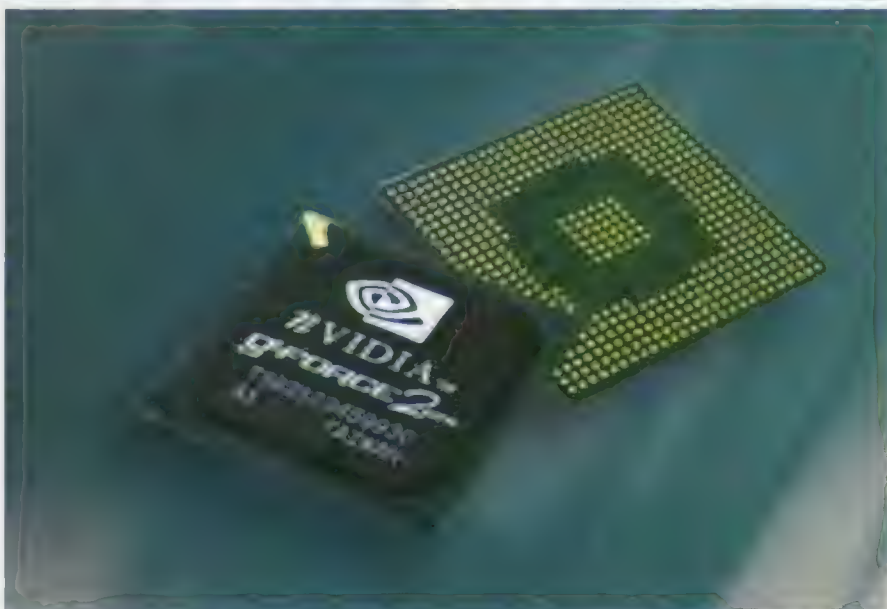
Η ATI δεν είχε παρουσιάσει για μεγάλο χρονικό διάστημα νέο chipset, με το γνωστό Rage 128 να είναι η μόνη λύση. Πρόσφατα παρουσίασε το Radeon, το οποίο δείχνει σύγχρονο και -από τις πρώτες εντυπώσεις- ξεπερνά ακόμα και το GeForce2 GTS σε πολλές μετρήσεις. Προσφέρει TnL, καθώς και μια νέα αρχιτεκτονική, το HyperZ, χάρη στην οποία υπερβαίνει όλα τα προβλήματα bandwidth.

Τέλος, η S3 δείχνει να έχει χάσει το παιχνίδι, καθώς δεν ακούγεται τίποτα γι' αυτή, ειδικά από την εποχή που εξαγοράστηκε από τη VIA. Πιο πρόσφατη υλοποίησή της το Savage 2000, το οποίο δε κατάφερε να πείσει σε κανένα επίπεδο και απέτυχε παταγωδώς.

## TRANSFORMATION & LIGHTNING vs FULL SCREEN ANTI-ALIASING

Η nVidia και η 3dfx μονομαχούν για το στέμμα του βασιλιά του 3D πολύ καιρό τώρα. Η αντιπαράθεση αυτή δεν ισχύει σε επίπεδο μόνο απόδοσης αλλά και χαρακτηριστικών. Η μεν nVidia προσπαθεί να αναδείξει τα chipsets της, τα οποία χρησιμοποιούν το TnL (Transformation & Lightning), ενώ η 3dfx θεωρεί κορυφαία τεχνολογία το FSAA (Full Screen Anti Aliasing).

Η nVidia, παρουσιάζοντας το GeForce 256 chipset, εμφάνισε την πρώτη μηχανή "Μετατροπής και Φωτισμού" (Transformation & Lightning). Χάρη στην τεχνολογία αυτή και μέσω των DirectX 7.0 είναι δυνατό η κάρτα να πραγματοποιήσει τις προαναφερθείσες λειτουργίες, οι







οποίες μέχρι τώρα υλοποιούνταν αποκλειστικά από τον επεξεργαστή του συστήματος, ο οποίος επιβαρύνονταν με ακόμα μία λειτουργία, με αποτέλεσμα να μην μπορεί να αποδώσει τα μέγιστα. Έτσι, ο επεξεργαστής του συστήματος μπορεί να αφοσιωθεί σε άλλες λειτουργίες, όπως η τεχνητή νοημοσύνη ενός παιχνιδιού. Το GeForce256 έχει δυνατότητα απόδοσης 15 εκατομμυρίων πολυγώνων ανά δευτερόλεπτο, τιμή 5-10 φορές μεγαλύτερη από αυτή που προσφέρουν οι πιο σύγχρονοι επεξεργαστές, ενώ το GeForce2 GTS αυξάνει τον αριθμό αυτό στα 25 εκατομμύρια πολύγωνα. Συνεπώς, τα παιχνίδια που θα αξιοποιούν το T&L θα διαθέτουν τόσο μεγάλο αριθμό πολυγώνων που θα προσφέρουν αληθινά ρεαλιστικές σκηνές, με χαρακτηριστές απίστευτα αληθοφανείς.

Το GeForce2 GTS, πέρα από τις βελτιώσεις στον πυρήνα, διαθέτει ακόμα μία μηχανή, την nVidia Shading Rasterizer engine. Η μηχανή αυτή αναλαμβάνει να πραγματοποιήσει συνολικά λειτουργίες σε χτύπο ρολογιού: shadow maps, bump mapping (EMBM, Dot Product 3 και embossed), shadow volumes, volumetric explosion, elevation maps, vertex blending, waves, refraction και specular lighting, όλες ανά pixel. Πρέπει επίσης να επισημάνουμε ότι το chipset διαθέτει ενσωματωμένο TMDS μεταφορέα, μέσω του οποίου είναι δυνατόν να γίνει απεικόνιση απευθείας σε DVI flat panel, σε αναλύσεις έως 1.280x1.024, καθώς και ενσωματωμένο High Definition Video Processor (HDVP), ο οποίος υποστηρίζει όλα τα ATSC πρότυπα.

Η 3dfx ήταν η εταιρία που πολύ καιρό πριν ξεκίνησε να μιλά για Full Screen Anti Aliasing, ωστόσο η nVidia ήταν η πρώτη που παρουσίασε την ικανότητα αυτή τόσο στο GeForce 256 όσο και στο GeForce 2 GTS. Πρόκειται για μία τεχνική μέσω της οποίας είναι δυνατόν να εξαφανιστούν τα "jagies", δηλαδή τα σκαλοπάτια που κάνουν την εμφάνισή τους στις ευθείες γραμμές. Το φαινόμενο των jagies είναι αρκετά

ενοχλητικό, και ένα παιχνίδι ή γενικά ένα τρισδιάστατο περιβάλλον γίνεται περισσότερο αληθοφανές όταν αυτά εξαφανιστούν. Με το FSAA είναι δυνατόν να ελαχιστοποιηθούν ή ακόμα και να εξαφανιστούν τα jagies. Μειονέκτημα της τεχνικής αυτής είναι οι αυξημένες ανάγκες για fill rate και memory bandwidth. Με τις τωρινές λύσεις, δυστυχώς, είναι σχεδόν αδύνατο να παιχτεί ένα παιχνίδι με το FSAA σε αναλύσεις υψηλότερες από 800x600. Ακόμα και το τρομερό fill rate του GeForce 2 GTS δεν



αρκεί. Πρέπει να σημειώσουμε ότι η τεχνική ενεργοποίησης του FSAA διαφέρει μεταξύ των δύο εταιριών και η 3dfx ισχυρίζεται ότι η λύση της nVidia γίνεται μέσω software αλγορίθμων. Στην πράξη και οι δύο εταιρίες προσφέρουν την τεχνική αυτή και το αποτέλεσμα είναι παρόμοιο. Η πτώση στην απόδοση είναι αντίστοιχη, με το GeForce 2 GTS να είναι λίγο ταχύτερο και το Voodoo5 5500 να έχει ελαφρώς καλύτερη ποιότητα.

Οι δύο εταιρίες μονομαχούν για το ποιο χαρκτηριστικό είναι καλύτερο για τον τελικό χρήστη. Στην ουσία και τα δύο είναι απαραίτητα και μόνο οι λύσεις της nVidia τα προσφέρουν και τα δύο.

## ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ DVD

Είναι γνωστό ότι οι υπολογιστές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για αναπαραγωγή ταινιών DVD. Αυτό μπορεί να γίνει με δύο τρόπους: είτε μέσω software είτε μέσω hardware. Στη δεύτερη περίπτωση είναι απαραίτητη η αγορά επιπλέον κάρτας MPEG-2, η οποία κοστίζει. Η πρώτη λύση είναι η πλέον συμφέρουσα, καθώς η αναπαραγωγή γίνεται μέσω της κάρτας γραφικών. Ωστόσο, η συγκεκριμένη λειτουργία απαιτεί ιδιαίτερα δυνατό επεξεργαστή. Γι' αυτό το λόγο πολλές κάρτες γραφικών έχουν αρχίσει να ενσωματώνουν hardware χαρακτηριστικά, ώστε οι απαιτήσεις σε επεξεργαστική ισχύ να μειώνονται. Χρειάζεται προσοχή στις ικανότητες κάθε κάρτας, καθώς από chipset σε chipset οι αλλαγές είναι σημαντικές. Όλες οι σύγχρονες κάρτες γραφικών είναι ικανές να αναπαράγουν DVD video, καθώς υποστηρίζουν τα απαιτούμενα overlays. Ωστόσο, λίγες είναι εκείνες που μπορούν να το κάνουν χωρίς να επιβαρύνουν εξ ολοκλήρου τον επεξεργαστή. Πρωτοπόρος σε αυτό το χώρο είναι η ATI, της οποίας όλες οι κάρτες διαθέτουν motion compensation και iDCT, τα δύο απαραίτητα χαρακτηριστικά για αναπαραγωγή DVD με υψηλή ποιότητα και χαμηλές απαιτήσεις σε θέμα ισχύος.

Από εκεί και πέρα, υπάρχει μια σειρά από chipsets που αξιοποιούν μόνο το πρώτο χαρακτηριστικό. Αυτά είναι τα: Savage3D, Savage4 και Savage 2000 της S3, το υποσύστημα γραφικών του chipset i810 της Intel, τα chipsets 300, 540 και 630 της SiS και τα GeForce 256 και GeForce 2 GTS της nVidia.

Με μία κάρτα γραφικών που περιλαμβάνει chipset το οποίο κάνει χρήση του motion com-



## ATI RAGE FURY MAXX

**Η** συγκεκριμένη κάρτα ποτέ δεν αποτέλεσε ικανοποιητική λύση, καθώς η τιμή της ήταν υψηλή χωρίς να προσφέρει αντίστοιχες επιδόσεις. Τώρα, και καθώς η τιμή της μειώθηκε κατά το ήμισυ, αποτελεί ίσως την καλύτερη αγορά, όσο είναι διαθέσιμη.

Η ATI Rage Fury MAXX είναι μια κάρτα που χρησιμοποιεί δύο Rage Pro 128 στο ίδιο PCB. Τα δύο chipsets συνυπάρχουν μέσω της τεχνολογίας AFR (Alternate Frame Rendering). Χάρη σε αυτή την τεχνολογία, κάθε chipset αναλαμβάνει να επεξεργαστεί και να προβάλει τα άρτια ή περιττά frames μιας τρισδιάστατης εφαρμογής, με αποτέλεσμα την κατακόρυφη αύξηση του frame rate. Κάθε chipset περιλαμβάνει δύο μηχανές παραγωγής pixels, έχοντας ως σύνολο τέσσερις μηχανές, καθεμία από τις οποίες λειτουργεί στα 135MHz. Έτσι, το συνολικό fillrate ανέρχεται στα 540Mpixels/sec, ποσό μεγαλύτερο από το GeForce256. Η κάρτα είναι εφοδιασμένη με 64MB SDRAM χρονισμένα στα 155MHz. Έτσι, το bandwidth της μνήμης αγγίζει τα 4,96GB/sec. Καθώς η κάρτα βασίζεται σε γνωστό chipset,

υποστηρίζει motion compensation και iDCT, προσφέροντας την αρτιότερη υποστήριξη για αναπαραγωγή πύλων DVD ακόμα και από συστήματα μέτριας ισχύος. Η κάρτα παρέχει σχετικά λίγα χαρακτηριστικά, triangle setup engine, single-pass multitexturing, 32bit χρώμα και 8-bit stencil buffer, αλλά δεν παρέχεται υποστήριξη σε σημαντικά χαρακτηριστικά των DirectX 7, όπως hardware T&L

(Transformation & Lightning). Η ποιότητα της εικόνας των τρισδιάστατων εφαρμογών είναι ικανοποιητική. Βέβαια, δεν καταφέρνει σε κανένα σημείο να φτάσει πιο σύγχρονες λύσεις, ωστόσο τα παραγόμενα τρισδιάστατα γραφικά ικανοποιούν τους περισσότερους χρήστες. Η απόδοση της στον τομέα της ταχύτητας είναι αρκετά ικανοποιητική. Κοστίζοντας κάτω από

50.000δρχ., ο χρήστης αποκτά επι-

δόσεις παραπλήσιες με του GeForce 256 και σφώδην την καλύτερη υποστήριξη για αναπαραγωγή DVD. Αναμφισβήτητα, χάρη στην τελευταία πτώση τιμών, η κάρτα χαρακτηρίζεται κορυφαία αγορά. Όσοι πιστοί αγοράστε τη όσο προλαβαίνετε, καθώς το στοκ είναι περιορισμένο.



compensation, είναι δυνατόν να παρακολουθήσουμε ταινίες DVD με πολύ καλή απόδοση ακόμα και σε επεξεργαστές με συχνότητα λειτουργίας 300MHz. Στην αντίθετη περίπτωση, χρησιμοποιώντας, για παράδειγμα, μία TNT2 Ultra ή Voodoo 3 κάρτα, είναι απαραίτητος ένας ταχύτατος επεξεργαστής για να μην έχουμε απώλεια frames. Οι κάρτες γραφικών της 3dfx δεν υποστηρίζουν κανένα χαρακτηριστικό, ώστε η αναπαραγωγή DVD που επιτυγχάνουν να χαρακτηριστεί ως hardware. Ακόμα και η νεότερη υλοποίηση της εταιρίας, η Voodoo5 5500, μία κάρτα που κοστίζει πολύ περισσότερο από 100.000δρχ., δεν υποστηρίζει κανένα hardware χαρακτηριστικό. Για όσους θέλουν να συνδυάσουν άριστο DVD playback και ικανοποιητικές επιδόσεις, η Rage Fury MAXX της ATI είναι η καλύτερη λύση, αφού προσφέρεται σε ιδιαίτερα χαμηλή τιμή.

## OVERCLOCKING

Το overclocking είναι μία τεχνική με την οποία μπορούμε να αυξήσουμε την απόδοση ενός συγκεκριμένου περιφερειακού. Εφαρμό-

στηκε αρχικά στους επεξεργαστές, αλλά σύντομα χρησιμοποιήθηκε και στις κάρτες γραφικών. Το overclocking σε μία κάρτα γραφικών εξαρτάται από δύο παράγοντες: τη μνήμη και τον πυρήνα. Αυτά τα δύο στοιχεία σε πολλές κάρτες είναι "κλειδωμένα" μεταξύ τους, γεγονός που σημαίνει ότι όταν πειράζουμε το ένα, αλλάζει και το άλλο. Αυξάνοντας την ταχύτητα λειτουργίας του πυρήνα, αυξάνεται το fill rate της κάρτας, ενώ αυξάνοντας τη μνήμη, μεγαλώνει το bandwidth. Σε κάρτες γραφικών όπου το fill rate είναι σχετικά χαμηλό, όπως σε όσες χρησιμοποιούν το TNT2 ULTRA, η αύξηση της ταχύτητας του πυρήνα δίνει σημαντική αύξηση στις επιδόσεις. Από την άλλη, το GeForce2 GTS δεν χρειάζεται μεγαλύτερο fill rate, αλλά υψηλότερο band-

width και έτσι είναι προτιμότερο να γίνει overclocking στις μνήμες.

Το overclocking στον πυρήνα είναι πολύ πιο εύκολο, καθώς είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθεί



ATI All In Wonder 128



## CREATIVE 3D BLASTER GEFORCE 256 ANNIHILATOR PRO

**M**ε την εμφάνιση του GeForce2 GTS μειώθηκε σημαντικά η τιμή των καρτών που χρησιμοποιούν το GeForce256. Έτσι, οι κάρτες αυτές αποτελούν συμφέρουσες λύσεις, ειδικά όσες διαθέτουν DDR μνήμη. Η Annihilator Pro είναι μία από αυτές. Περιλαμβάνει 32MB DDR SGRAM χρονισμένη στα 300MHz. Το συνολικό memory bandwidth της κάρτας ανέρχεται στα 4,8GB/sec. Οι τέσσερις μονάδες παραγωγής pixels εργάζονται στα 120MHz, ανεβάζοντας η καθεμία από αυτές το συνολικό fill rate στα 480 Mpixels/sec. Η υλοποίηση είναι συμβατή με AGP4x με fast writes. Η ψύξη του πυρήνα επιτυγχάνεται μέσω ψύκτρας και ανεμιστήρα, ο οποίος δυστυχώς παράγει αρκετό θόρυβο, ενώ δεν τα καταφέρνει πολύ καλά με την ψύξη.

Η κάρτα υποστηρίζει πλήρως τις λειτουργίες που προσφέρουν τα DirectX 7 και OpenGL. Πέρα από την υποστήριξη TnL, παρέχεται υποστήριξη DXTC, emboss bump mapping, 32-bit χρώμα, stencil buffer και πλήθος άλλων λειτουργιών. Η ποιότητα της αποδιδόμενης εικόνας είναι εξαιρετική, γεγονός αναμενόμενο, αφού το ενσωματωμένο RAMDAC λειτουργεί στα 350MHz. Πρέπει, επίσης, να αναφέρουμε ότι η κάρτα προσφέρει υποστήριξη motion compensation, που δίνει τη δυνατότητα και σε συστήματα μέσης ισχύος να αναπαράγουν άριστα τίτλους

DVD χωρίς την παρουσία εξειδικευμένης κάρτας αποκωδικοποίησης MPEG. Η ποιότητα κατά την αναπαραγωγή ικανοποιεί κάθε χρήστη, αλλά δεν φτάνει στα επίπεδα των καρτών της ATI.

Οι επιδόσεις της κάρτας είναι κορυφαίες. Το υψηλό fill rate σε συνδυασμό με τη χρήση DDR SGRAM έχει ως άμεσο αποτέλεσμα άκρως ικανοποιητικές επιδόσεις, ακόμα

και σε υψηλές αναλύσεις και 32bit χρώμα. Το software bundle είναι αρκετά ικανοποιητικό. Στο ίδιο CD-ROM με τους drivers περιέχονται τα 3Deep και Colorific, δημοφιλή προγράμματα ρύθμισης των προβαλλόμενων χρωμάτων, τα οποία δυστυχώς παρουσιάζουν ασυμβατότητες με ορισμένες εφαρμογές και παιχνίδια. Σε δύο CD-ROMs περιλαμβάνονται μερικά άκρως εντυπωσιακά demos της



nVidia, που εκμεταλλεύονται τις τεχνολογι-

κές καινοτομίες του chip, και το EonIna Scout, περιορισμένη έκδοση ενός από τα πρώτα παιχνίδια που υποστηρίζουν T&L. Το software bundle ολοκληρώνει το InterVideo WinDVD. Πρόκειται για ένα άριστο πρόγραμμα software αναπαραγωγής τίτλων DVD, το οποίο αξιοποιεί τη δυνατότητα motion compensation του GeForce. Η κάρτα, στην έκδοση bulk, κοστίζει μόλις 66.350δρχ., τιμή λογική για αυτά που προσφέρει. Για πρώτη φορά ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να αποκτήσει μία τόσο ισχυρή κάρτα σε τόσο χαμηλή τιμή.

ένα καλό cooler και να μειωθούν τα προβλήματα. Ωστόσο, η αλλαγή της συχνότητας στις μνήμες είναι κάτι πολύπλοκο και μάλιστα συχνά προκύπτουν ανεπανόρθωτα προβλήματα. Η αντοχή της μνήμης στο overclocking είναι πολύ χαμηλότερη από την αντοχή του πυρήνα. Όταν οι μνήμες ξεπεράσουν τα όριά τους, εμφανίζονται στην οθόνη διάφορα σκουπίδια. Καλό είναι τότε να μειώσετε τη συχνότητα λειτουργίας. Όσον αφορά στον πυρήνα, αν ξεπεραστούν τα όρια, το παιχνίδι απλώς κολλάει. Ακόμα ένας τρόπος overclocking είναι "πειράζοντας" το bus του AGP. Στην περίπτωση αυτή, η απόδοση αυξάνεται αρκετά εφόσον αντέχει η κάρτα, ενώ είναι δυνατόν να πειραχθούν τόσο ο πυρήνας όσο και οι μνήμες.

46.400δρχ. Πρέπει να αναφέρουμε ότι υπάρχει συγκεκριμένο stock, το οποίο, όταν εξαντληθεί, κατά πάσα πιθανότητα η κάρτα δεν θα επανεμφανιστεί στην αγορά. Γνώμη του γράφοντος είναι ότι οποιαδήποτε τιμή μεγα-

λύτερη από 55.000δρχ. δεν είναι συμφέρουσα. Η ATI έχει ακόμα μία κορυφαία κάρτα στο είδος της, την **All In Wonder 128**. Πρόκειται για κάρτα βασισμένη στο Rage 128 chipset, με ενσωματωμένο TV και radio tuner, δυνατότητα capture MPEG-2 video και απεικόνιση στην τη-

λεόραση. Κοστίζει λίγο παραπάνω (68.600δρχ.) και δεν προσφέρει υψηλές ταχύτητες στα παιχνίδια, αλλά είναι κορυφαία για επεξεργασία βίντεο. Για όσους αναζητούν αντίστοιχες λύσεις υπάρχει η **Voodoo3 3500**, η οποία διαθέτει ομοίως TV tuner, όχι όμως radio tuner. Αποδίδει πολύ καλύτερα στα παιχνίδια, αλλά η ποιότητα του TV-out είναι μέτρια, ενώ δεν μπορεί να κάνει video capture σε υψηλές αναλύσεις. Η τιμή της είναι 73.500δρχ. Η **Voodoo3 3000** σε

### ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ

Όπως αναφέραμε, η κατακόρυφη πτώση των τιμών καθιστά την **ATI Rage Fury MAXX** μία πολύ καλή λύση. Στην έκδοση OEM κοστίζει 44.200δρχ., ενώ στην έκδοση retail



MATROX G400 MAX



ΟΕΜ έκδοση κοστίζει 37.400δρχ. και αποτελεί μία καλή λύση. Ικανοποιεί ως προς τις επιδόσεις, ωστόσο δεν τα καταφέρνει καλά σε θέματα ποιότητας. Για όσους δεν διαθέτουν AGP θύρα, η ίδια κάρτα κυκλοφορεί και σε PCI μορφή κοστίζοντας 45.650δρχ. Αν και ακριβότερη, είναι η μοναδική σύγχρονη κάρτα με ικανοποιητικές επιδόσεις που κυκλοφορεί και σε PCI μορφή. Για όσους αναζητούν μία add-on κάρτα για τον υπολογιστή τους, κυκλοφορεί ακόμα η **Voodoo2** ή αλλιώς **Voodoo 1000**. Είναι εφοδιασμένη με 12MB και κοστίζει 26.200δρχ.

Η **Asus** διαθέτει μεγάλη γκάμα από προϊόντα, τα οποία στηρίζονται σε chipset της nVidia. Η έκδοση **V6800 DDR Deluxe** χρησιμοποιεί το GeForce 256 με 32MB DDR μνήμης και ενσωματώνει video-in, TV-out και τα κλασικά στερεοσκοπικά γιαλιά της εταιρίας. Με 97.900δρχ. θεωρείται ακριβή, ωστόσο για όσους αναζητούν τα πλέον χαρακτηριστικά που προσφέρει, είναι



ικανοποιητική λύση.

Η φθηνότερη κάρτα που μπορεί να προμηθευτεί κάποιος και συνδυάζει καλή ποιότητα απεικόνισης και μέτρια ταχύτητα είναι η **Creative Riva TNT2 M64**. Με 23.450δρχ. κάποιος παίρνει μία μέτρια σε θέματα ταχύτητας κάρτα, πλην όμως αξιόπιστη ως προς τη λει-

τουργία της. Η έκδοση με 32MB κοστίζει 24.550δρχ. και σαφώς συμφέρει περισσότερο.

Οι πιο απαιτητικοί χρήστες θα ικανοποιηθούν ξεδεύοντας 66.350δρχ. προκειμένου να αγοράσουν την **Creative Annihilator Pro**, ενώ ως κορυφαία λύση προτείνεται η **Creative GeForce 2 GTS**, η οποία κοστίζει 104.000δρχ. Για όσους ψάχνουν μία πιο επαγγελματική κάρτα, η **Matrox** έχει τη λύση. Η **G400 Max** κοστίζει 79.750δρχ., είναι εφοδιασμένη με 32MB και προσφέρει τη δυνατότητα απεικόνισης σε δύο monitors.

Η επιλογή είναι αρκετά δύσκολη, ωστόσο πιστεύουμε ότι με βάση τα παραπάνω κάθε χρήστης θα καταλήξει στην πλέον συμφέρουσα γι' αυτόν λύση. Οι εξελίξεις στο χώρο των γραφικών είναι ραγδαίες και τα μοντέλα αλλάζουν ταχύτητα, γι' αυτό θα προσπαθούμε όσο πιο πολλές φορές να αναφερόμαστε στις κάρτες γραφικών.

PC

## 3D BLASTER GEFORCE2 GTS

**T**ο τελευταίο δημιούργημα της Creative Labs, το οποίο βασίζεται στο GeForce2 GTS της nVidia. Η κάρτα είναι εφοδιασμένη με 32MB DDR-SGRAM μνήμης, κατασκευασμένης από την Infineon, η οποία λειτουργεί στα 333MHz. Το συνολικό bandwidth ανέρχεται στα 5,3GB/sec - είναι ανώτερο από το bandwidth που έχει το GeForce με DDR.

Το GeForce2 λαμβάνει το χαρακτηρισμό GTS ή Giga Texel Shader. Ο λόγος της προσθήκης αυτής στην ονομασία έχει να κάνει με το fill rate, το οποίο αγγίζει τα 1,6Gtexel/sec και είναι μακράν το υψηλότερο που συναντάμε σε οποιαδήποτε σύγχρονη κάρτα γραφικών. Το pixel fill rate ανέρχεται στα 800Mpixel/sec. Η μοναδική κάρτα που θα το ξεπεράσει σε αριθμούς θα είναι η Voodoo5 6000, η "ναυαρχίδα" της 3dfx που, ωστόσο, δεν πρόκειται να κυκλοφορήσει σύντομα, ενώ θα κοστίζει σχεδόν τα διπλάσια χρήματα σε σχέση με τις κάρτες με το GeForce2 GTS.

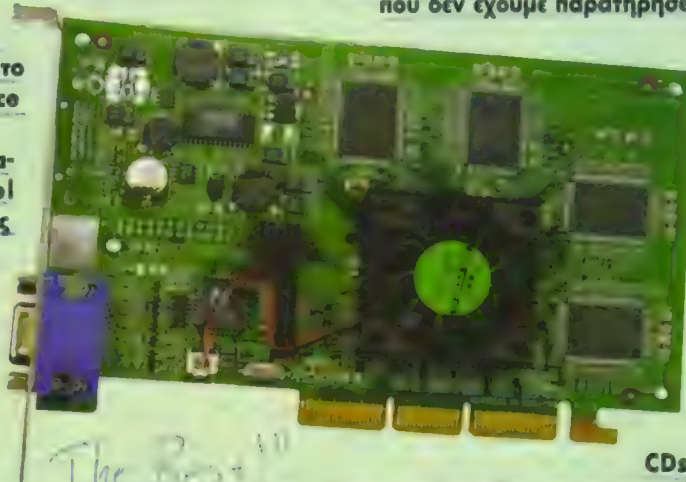
Το chipset κατασκευάζεται με τεχνολογία 0,18microns. Ο πυρήνας της κάρτας λειτουργεί στα 200MHz. Οι μηχανές

επεξεργασίας textures παραμένουν τέσσερις, ωστόσο η καθεμία έχει δυνατότητα για επεξεργασία δύο textures σε έναν κύκλο ρολογιού. Το chipset είναι εφοδιασμένο με ένα τυπικό cooler που συναντάμε και στις υπόλοιπες κάρτες της εταιρίας. Στην κάρτα συναντάμε μία νέα είσοδο που δεν έχουμε παρατηρήσει ξανά σε άλλες υλοποιήσεις.

Στην είσοδο αυτή συνδέεται μία add-on κάρτα, χάρη στην οποία η κάρτα θα μπορεί να αποκτήσει δυνατότητες Video-in και TV-out. Ελπίζουμε η εταιρία σύντομα να την εκμεταλλευτεί και να κυκλοφορήσει μία add-on κάρτα. Το πακέτο της κάρτας συμπληρώνεται από δύο

CDs. Το πρώτο περιέχει το driver, το Colorific και το Lava Player, ενώ το δεύτερο είναι ένα παιχνίδι, το Rage Rally.

Η κάρτα της Creative είναι η φθηνότερη με GeForce2 GTS που κυκλοφορεί στην αγορά αυτή τη στιγμή και σαφέστατα αποτελεί την καλύτερη λύση για όσους αναζητούν ό,τι πιο γρήγορο υπάρχει στην αγορά, χωρίς να θέλουν να ξεδέψουν περισσότερα από όσα χρειάζεται.







## Η ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ... ΒΑΒΕΛ!

**Τ**α παραμυθάκια, ξέρετε, είναι χρήσιμα. Εκτός από το ότι μας ψυχαγωγούν και περνάμε ευχάριστα την ώρα μας, συνήθως είναι και διδακτικά, ειδικά μάλιστα όταν παρουσιάζουν εμφανείς ομοιότητες με τη σύγχρονη πραγματικότητα. Ολοι διδαχθήκαμε στο σχολείο τη γνωστή ιστοριούλα του Πύργου της Βαβέλ από την Παλαιά Διαθήκη, που σκοπό είχε να μας διδάξει πως, αν οι στόχοι μας ξεπερνούν τα όρια που τίθενται από την καθεστηκυία ηθική, τελικά γυρίζουν εναντίον μας σαν μπουμερανγκ, προκαλώντας σημαντικότερες παρενέργειες τις οποίες δεν είχαμε αρχικά υπολογίσει.

Στον Πύργο της Βαβέλ το τμήμα της ματαιοδοξίας ήταν η ασυνεννοησία, η πολυδιάσπαση του κώδικα επικοινωνίας των ανθρώπων σε εκατοντάδες γλώσσες και διαλέκτους που μέχρι σήμερα καθιστούν δύσκολη την προσέγγιση όσων έχουν την ατυχία να κατοικούν σε διαφορετικές όχθες του εθνολογικού ποταμού. Βέβαια, τα πράγματα δεν είναι πια τόσο απελπιστικά, μια και με την εξέλιξη του πολιτισμού και της τεχνολογίας οι περισσότεροι από εμάς βρίσκουμε τρόπους να περάσουμε -όταν το επιθυμούμε- ετούτο το αόρατο φράγμα που μας χωρίζει και μας εμποδίζει να καταλάβουμε έναν Γερμανό, Ιταλό, Ρώσο ή ακόμα και Κινέζο. Υιοθετήσαμε μία διεθνώς αποδεκτή γλώσσα, έχουμε στη διάθεσή μας μεταφραστές πρόθυμους να μας βοηθήσουν να απολαύσουμε λογοτεχνικά έργα ή επιστημονικές διατριβές γραμμένες σε άγνωστα για μας "αλαμπουρνέζικα", η βιβλιοθήκη μας περιέχει λεξικά, τα παιδιά ηγαίνουν σε φροντιστήρια ξένων γλωσσών, οι υπολογιστές μας μπορούν να τρέξουν ακόμα και προγράμματα αυτόματης μετάφρασης, αν και στον τομέα αυτόν έχουμε να κάνουμε πολλά βήματα ακόμα, και πάει λέγοντας.

Μια όμως και το 'φερε η κουβέντα, μήπως αυτοί οι ίδιοι οι υπολογιστές, που έχουν κυριαρχήσει σε τόσες και τόσες εκδηλώσεις της καθημερινότητάς μας, μας ωθούν σιγά σιγά σε μια νέα, ηλεκτρονική Βαβέλ, που θα αντιπροσωπεύει το τμήμα της νέας βλασφημίας μας; Δεν ξέρω για εσάς, αλλά εγώ πιστεύω πως δεν πάμε καλά. PCs, από τη μια, με διαφορετικά configurations και δυνατότητες, PlayStation και λοιπές παιχνιδομηχανές, από την άλλη, διάφοροι Macintosh και λοιπά... μηλοπαράγωγα παραπέρα, **όλα δείχνουν πως ο θαυμαστός κόσμος των υπολογιστών χτίζει -με αργά αλλά σταθερά βήματα- το δικό**

### του Μνημείο Ασυνεννοησίας.

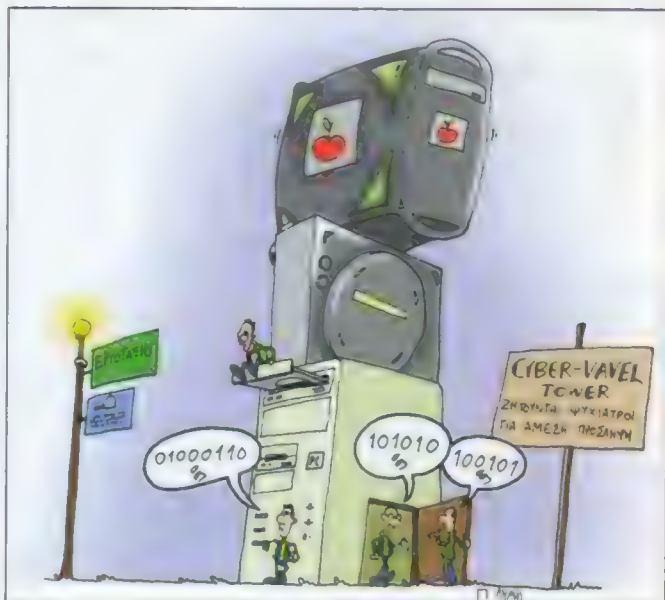
Σε όλες τις άλλες συσκευές που διαθέτουμε για οικιακή ή επαγγελματική χρήση τα πράγματα είναι κατά πολύ απλούστερα: Έχουμε, για παράδειγμα, στο σπίτι μας ένα πλυντήριο ρούχων τύπου X. Ο γείτονας έχει, αντίστοιχα, ένα άλλο πλυντήριο ρούχων τύπου Ψ. Ακόμα κι αν δεχτούμε πως ο τύπος Ψ είναι κατά πολύ πιο εξελιγμένος από τον τύπο X, τα βρώμικα ρούχα μας θα πλυθούν και στο ένα πλυντήριο και στο άλλο. Βέβαια, ο τύπος Ψ είναι πιθανόν να πλύνει τα ρούχα πιο γρήγορα ή να αφαιρέσει ακόμα και μερικές ανεπιθύμητες σκιές που ο τύπος X δεν θα τις πάρει χαμπάρι, η δουλειά μας πάντως θα γίνει και στις δύο περιπτώσεις. Το ίδιο θα συμβεί με ένα στερεοφωνικό: Αν πάρουμε ένα audio CD και το βάλετε να παίξει στο συγκρότημά σας αξίας 100.000δρχ., θα το ακούσετε, όπως και όλα τα άλλα audio CDs που κυκλοφορούν στην αγορά. Αν το βάλετε να παίξει στο στερεοφωνικό ενός επαγγελματία του ήχου, αξίας 10.000.000δρχ., και πάλι θα το ακούσετε, μονάχα που η ποιότητα αυτή τη φορά θα είναι παρασάγγας πιο ανεβασμένη.

Αυτό, λοιπόν, που είναι γενικά παραδεκτό ως αρχή στη σημερινή αγορά των ηλεκτρικών και ηλεκτρονικών συσκευών είναι το ότι **"κάνεις τη δουλειά σου και με το φθηνό μηχάνημα, αν όμως θέλεις αυξημένη ποιότητα ή ταχύτητα, πληρώνεις το ακριβό"**. Μάλιστα, το αξίωμα αυτό δείχνει να βρίσκεται εφαρμογή σχεδόν παντού: στις τηλεοράσεις, στα ηλεκτρικά σίδερα, στα κλιματιστικά, στα κινητά τηλέφωνα κ.ο.κ. Μια και αναφέραμε τα κινητά, τα οποία αποτελούν μία πολύ πρόσφατη τεχνολογία, η περίπτωση είναι χαρακτηριστικότερη: Παρ' όλο που τα νέα μοντέλα στα κινητά κυκλοφορούν με απίστευτα γρήγορους ρυθμούς, κανείς δεν μας εμποδίζει να επικοινωνήσουμε με τις παλιές "κατσαρόλες" ηλικίας τριών και τεσσάρων χρόνων. Ναι, δεκτόν, το Nokia 6210 δεν μπορεί να αντέξει στη σύγκριση με το Ericsson 628 ως προς τις ευκολίες, τις δυνατότητες, τα extras και τα λοιπά καλούδια, όμως το τελευταίο συνεχίζει να συνδέεται ακόμα και σήμερα κανονικά στο δίκτυο, να καλεί και να δέχεται κλήσεις και γραπτά μηνύματα, να είναι συμβατό με τους νέους παροχές κινητής τηλεφωνίας, με λίγα λόγια να λειτουργεί με τα υπάρχοντα τεχνολογικά δεδομένα, αν και κανείς δεν αμφιβάλλει πως πλέον υπάρχουν καλύτερες επιλογές.

**Μια φορά κι έναν καιρό, οι άνθρωποι είχαν μία, ενιαία γλώσσα και μπορούσαν να συνεννοούνται μια χαρά. Όταν όμως οι απόγονοι του Νώε αποφάσισαν να χτίσουν στη Βαβυλωνία τον περίφημο Πύργο της Βαβέλ, ο οποίος θα έφτανε μέχρι την άλλη άκρη του ουρανού, ο Θεός εξοργίστηκε με τη ματαιοδοξία τους και τους τιμώρησε βάζοντάς τους να μιλούν διαφορετικές γλώσσες, ώστε να μη μπορούν πια να συνεννοηθούν. Κόκκινη κλωστή δεμένη, στην ανέμη τυλιγμένη...**

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράταας  
vantor@compupress.gr





Περνάμε τώρα στους φίλους μας τους υπολογιστές. Εδώ μπερδεύονται τα πράγματα, λες και μπαίνουμε ξαφνικά σε ένα τελείως διαφορετικό σύμπαν. Εχουμε, λοιπόν, ένα data CD στα χέρια μας, που το έχουμε δει να τρέχει στο μηχάνημα ενός φίλου μας, είμαστε όμως ψιλοάσχετοι με το θέμα και δεν ξέρουμε πολλά "περί του εγκλήματος". Ωστόσο, προχθές ο αδελφός μας αγόρασε και αυτός ένα από αυτά τα καταραμένα μηχανάκια του Διαβόλου, και επειδή το data CD που έχουμε στα χέρια μας περιέχει ένα παιχνίδι που μας άρεσε όταν το πρωτοείδαμε, το βουτήξαμε από το φίλο μας για να το δούμε στον υπολογιστή του αδελφού μας με την ησυχία μας. Πάμε λοιπόν να βάλουμε το CD, αλλά τζίφος! Ούτε φωνή, ούτε ακρόαση, ούτε βέβαια εικόνα. Κατευθείαν τηλέφωνο στο φίλο μας:

- Ρε μεγάλε, γιατί δεν παίζει το CD-άκι στον υπολογιστή που έχουμε στο σπίτι;

- Τι υπολογιστή έχετε;

- Για κάτσε να δω... Omega PC, λέει ένα καρτελάκι που έχει κολλημένο επάνω. Σου λέει τίποτα;

- Ρε συ, αυτό που σου έδωσα εγώ είναι για PlayStation, δεν τρέχει στο δικό σου. Απ' ό,τι ξέρω όμως, έχει βγει και για PC, οπότε μπορείς να το αγοράσεις αν θέλεις.

Συνέχεια την επόμενη μέρα:

- Ελα, Δημήτρη, το βρήκα και το αγόρασα τελικά, αλλά πάλι δεν παίζει. Γιατί, ρε γαμώτο;

- Ρε Τάσο, τι απαιτήσεις λέει το κουτί πως έχει το παιχνίδι; Και ο δικός σας ο υπολογιστής τι επεξεργαστή έχει; Πόση μνήμη; Ποια κάρτα γραφικών; Μήπως δεν φτάνει ο χώρος στο σκληρό; Έχεις βάλει την τελευταία έκδοση του

DirectX; Λες να μην τρέχει σε NT, γιατί μου φαίνεται ότι ο αδελφός σου δεν έχει βάλει Windows 98 αλλά NT; Ελα, Τάσο, μ' ακούς;

Κάπου εδώ η συζήτηση τελειώνει, διότι ο Τάσος έχει ήδη λιποθυμήσει, όντας ακόμα έναθύμα της νέας ηλεκτρονικής Βαβέλ που όλοι μας πια βιώνουμε τα τελευταία χρόνια. Και άντε τώρα εσύ να του εξηγήσεις πως η τεχνολογία στους υπολογιστές εξελίσσεται καθημερινά, βγαίνουν καινούριοι επεξεργαστές, νέα τσιπά-

**Μ**ήπως αυτοί οι ίδιοι οι υπολογιστές, που έχουν κυριαρχήσει σε τόσες και τόσες εκδηλώσεις της καθημερινότητάς μας, μας ωθούν σιγά σιγά σε μια νέα, ηλεκτρονική Βαβέλ, που θα αντιπροσωπεύει το πήμμα της νέας βλασφημίας μας;

κια, ολόφρεσκες καρτούλες και δεν συμμαζεύεται. "Ναι", σου λέει, "αλλά και στους φούρνους μικροκυμάτων δεν εξελίσσεται η τεχνολογία; Γιατί όταν βάζω το ίδιο φαγητό σε ένα φούρνο παλιός και σε έναν σύγχρονης τεχνολογίας μου το ψήνει και στις δύο περιπτώσεις και δεν μου βγάζει, ας πούμε, ο παλιός ο φούρνος ένα μήνυμα του στιλ 'Food not compatible with me, please buy a new model or insert older recipes only'."

Υπάρχει, βέβαια, η κλασική απάντηση του στιλ: "Εντάξει, μην ξεχνάς όμως πως το PC δια-

δέτει ανοιχτή αρχιτεκτονική. Δεν χρειάζεται να το αλλάξεις ολόκληρο κάθε φορά που προστίθεται μια νέα τεχνολογία". Όμως, ο Τάσος ήρθε ενημερωμένος αυτή τη φορά και πετάει αμέσως την ατάκα: "Τι λες; Εδώ δεξ να αλλάξεις επεξεργαστή και σου προκύπτει καινούριο mainboard, γιατί το παλιό δεν κάνει για τον υπερσύγχρονο Pentium XVIII, καινούριο κουτί, καινούριες μνήμες, με λίγα λόγια... πας για να αντικαταστήσεις ένα περιφερειακό ή ένα εξάρτημα και βρίσκεσαι τελικά αγκαλιά με ένα ολόκληρο brand new PC, ενώ σαν να μην έφτανε αυτό, το παλιό σου θεωρείται ήδη αντικα και δεν βρίσκεις ούτε καν κορόιδο να του το πουλήσεις!"

Μας πηρώρησε, λοιπόν για ακόμα μία φορά ο Μεγαλοδύναμος. Μετά την πολυγλωσσία, ήρθε η σειρά της ασυμβατότητας, των πολλαπλών formats, των DVDs διαφορετικής ζώνης, των παλιών τίτλων που δεν τρέχουν στα καινούρια μηχανήματα και των καινούριων που δεν τρέχουν στα παλιά, των περιφερειακών που γέρασαν στα πέντε χρόνια και δεν κατασκευάζονται καν πια (για να μη μου αναφέρει κανείς το επιχείρημα "μείνε, βρε φίλε, στο πρώτο σου PC και στις 360άρες διακέτες σου". Αμ δε! Αν μου χαλάσει το drive, πού θα βρω καινούριο; Ούτε στις αποθήκες του στρατού και στο Μοναστηράκι δεν υπάρχουν πια! Ισως σε καμιά δημοπρασία μαζί με γραμμόφωνα και έπιπλα εποχής. Θεέ μου, γιατί δεν έκανες το PC πλυντήριο; Σκεφτείτε τι ωραία που θα ήταν: "29 κατασκευαστές PCs συνιστούν Diabolo. Αυτοί ξέρουν"...

PC



## ΑΠΟΧΑΙΡΕΤΙΣΜΟΣ ΣΤΗΝ ΞΑΠΛΑ

**Πόσο γρήγορα περνάνε τρεις  
εβδομάδες όταν είσαι σε  
διακοπές! Ενώ όταν είσαι στη  
δουλειά... ας μην το  
συζητήσουμε καλύτερα.**

**Ε**ίμαι πεπεισμένος ότι ο Αξιοτίμος Αρχισυντάκτης (πολλά τα έτη του) κ. Κράτσας έχει εμφυτεύσει κάποιον πομπό στο πίσω μέρος του εγκεφάλου μου, εκεί δίπλα στην υπόφυση, ο οποίος εκτελεί πολλαπλές λειτουργίες. Είμαι δε σχεδόν σίγουρος ότι ο πομπός τοποθετήθηκε από τον Α.Α.Κ. (Αξιοτίμο Αρχισυντάκτη Κράτσα) και όχι, ας πούμε, από τον Α.Δ.Σ.Μ.Χ.Π. (Αξιοτίμο Διευθυντή Σύνταξης Μεγάλο Χαλίφη Πατρίκο - πολλά τα έτη του, επίσης), διότι ο Α.Δ.Σ.Μ.Χ.Π. τώρα τελευταία έχει χάσει τα μυαλά του με την κόρη του (η οποία, παρεμπιπτόντως, τον έχει κάνει αλογατάκι σύμφωνα με τελευταίες πληροφορίες του CNN, του Reuters, του ΤΑΣΣ και άλλων ανεξάρτητων ειδησεογραφικών πρακτορείων) και έτσι βρήκα κι εγώ την ησυχία μου από τον έναν εκ των δύο Αξιοτίμων. Ο πομπός αυτός λέγαμε, λοιπόν, ότι εκτελεί πολλαπλές λειτουργίες. Η πρώτη από αυτές ήταν προφανής και είναι αυτή που με έκανε να υποψιαστώ ότι κάτι κακό συμβαίνει εκεί, στο πίσω μέρος του κεφαλιού μου: Ο Α.Α.Κ. με ανακάλυψε στη μέση του Πουθενά! Ο πομπός ήταν συνδεδεμένος με δορυφόρο! Με ανακάλυψε σε ένα μικρό νησάκι, ελάχιστα πιο κατοικημένο από τα Ίμια, το οποίο έχει συγκοινωνία με πλοίο μία φορά την εβδομάδα, δεν έχει δρόμο για τροχοφόρα -παρά μόνο για μουλάρια, γαϊδούρια και κατσίκες- και στο οποίο δεν πιάνουν τα κινητά τηλέφωνα! Μιλάμε για παράδεισο, δηλαδή. Ο απόλυτος τόπος να πας διακοπές και να μη σε βρίσκει ουδείς Αξιοτίμος - ή, τουλάχιστον, έτσι νόμιζα. Διότι το μόνο μειονέκτημα της εν λόγω νήσου (νησίδος) είναι ότι έχει σκόρπια μερικά σταθερά τηλέφωνα του ΟΤΕ - σε ένα από τα οποία άκουσα μια ωραία πρωία τη βροντερή όσο και απαία... εεε, γοητευτική φωνή του Α.Α.Κ.: "Γούτου - γούτου, αγοράκι, πες αλεύρι!". (Φανταστείτε τώρα αυτό το "γούτου - γούτου" σε μία υπόκωφη συχνότητα, 20Hz ας πούμε.) Ανατρίχιασα. Η ισχύς και η συχνότητα των ηχητικών κυμάτων που συγκρούονταν με την ακουστική μου μεμβράνη στο εσωτερικό του δεξιού μου αυτιού πρέπει να ενεργοποίησαν ξανά τον εμφυτευμένο πομπό, ο οποίος άρχισε

να εκτελεί τη δεύτερη λειτουργία του στέλνοντας ηλεκτρικά σήματα στο κεντρικό οπτικό νεύρο. Ως αποτέλεσμα, άρχισα να βλέπω μπροστά μου πεταλούδες άσπρες, κόκκινες και κίτρινες (όπως η αειμνήστη Βουγιουκλάκη), ανάμεσα στις οποίες ξεχώριζε σαν από δαύμα ένα γιγαντιαίο "PC Master" με σήμα το μαστίγιο (μαύρο και ουχί ροζ!). Μπροστά σε αυτή την πανδαισία χρωμάτων, αλλά και στις σουβλιές που φαίνεται ότι προέρχονταν από τις κόγχες των ματιών μου, έκλεισα με δύναμη το τηλέφωνο. Ήταν, όμως, πολύ αργά. Ο πομπός είχε ενεργοποιηθεί για τρίτη φορά και έλεγχε με δαυμαστό τρόπο την υπόφυση του εγκεφάλου, καθοδηγώντας έτσι τα βήματά μου προς τη μικρή προβλήτα, όπου σε λίγες ώρες θα ερχόταν το πλοίο της επιστροφής. Κάθε προσπάθειά μου να αντισταθώ ήταν μάταιη. Κάθε αλλαγή πορείας, πλην των προκαθορισμένων από το BIOS του πομπού, μου έφερνε οξείς πόνους στην πλάτη, σαν να με χτυπούσαν χιλιάδες μικρά μαστίγια. Ατιμε Α.Α.Κ.! Όλα τα είχες προβλέψει! Όλα; Το ταξίδι της επιστροφής ήταν επίπονο, καθώς το πλοίο έκανε "άγωνα γραμμής" και σταματούσε σε κάθε λιμάνι που έβρισκε μπροστά του. Όμως, κάθε αλλαγή πορείας του καραβιού ο πομπός την εξελάμβανε ως προσπάθεια δικής μου απόδρασης - με τις ανάλογες συνέπειες για το άτομόν μου. Ακόμα δεν έχω καταλάβει αν ο Α.Α.Κ. δεν είχε συμπεριλάβει επίτηδες την πιθανότητα της "άγωσης γραμμής" στο BIOS του πομπού ή απλώς δεν το σκέφτηκε. Έτσι, μετά από βάσανα και βασανιστήρια, όταν έφτασα πια στα γραφεία του περιοδικού, ήμουν ένα ράκος, ένα υπάκουο συντακτάκι κατά τα γνωστά πρότυπα του Α.Α.Κ. Φανταστείτε την έκπληξή μου όταν, βλέποντας τον Α.Α.Κ. σωριασμένο στην καρέκλα του γραφείου του, συνειδητοποίησα ότι δεν ήταν σε καλύτερη κατάσταση από εμένα! Τα μάτια του ήταν κόκκινα και είχαν τους εμφανείς μαύρους κύκλους της ταλαιπωρίας και της αϋπνίας, ενώ ήταν έκδηλο ότι προσπαδούσε να μην ακουμπά την πλάτη του στο κάθισμα. Ο Α.Α.Κ. είχε και αυτός εμφυτευμένο πομπό! Και μη ρωτάτε ΠΟΙΟΣ τον είχε εμφυτεύσει! Αρκεί να σας πω ότι από ολόκληρο το "team" του "PC Master" έλειπε μόνον ένας. Ναι, καλά καταλάβατε, ο Α.Δ.Σ.Μ.Χ.Π., ο οποίος έσκασε μύτη φρέσκος φρέσκος λίγες ώρες αργότερα. Τι να πεις... Πολλά X-files βλέπω και με έχουν επηρεάσει. Καλό χειμώνα σε όσους έχουν επιστρέψει, καλό υπόλοιπο σε όσους τυχερούς απολαμβάνουν ακόμα τις παralίες (ποιες παralίες, δηλαδή, που με τα μποφόρια που έχει τώρα τελευταία το Αιγαίο δεν χρειάζεται

το μαστίγιο του Α.Α.Κ. - σε μαστιγώνει η άμμος!).  
Glad to be back, my friends!

## ΩΔΗ ΣΤΟ "PC MASTER"

**Ενας προωασμένος  
αναγνώστης του περιοδικού  
έστειλε ένα πολύ γλυκό  
ποιηματάκι, που παραλίγο να  
συμπεριληφθεί στην  
αλληλογραφία - αν δεν έφτανε  
τόσο αργά...**

**Ι**σως να πείτε ότι η παρακάτω επιστολή ουδεμία σχέση έχει με τα ιδανικά, τα ιδεώδη και το πνεύμα αυτής της στήλης. Αφού διαφωνήσω μαζί σας κάθετα (ίσως και υπό μικρότερη γωνία), θα σας ανακοινώσω ότι πιθανώς έχετε δίκιο. Όμως, όταν διάβασα τη συγκεκριμένη επιστολή και ο Αξιοτίμος Αρχισυντάκτης μού ανακοίνωσε ότι δεν πρόκειται να συμπεριληφθεί στο παρόν τεύχος, επειδή τα "τυπογραφικά" (οι σελίδες περιοδικού, δηλαδή) στα οποία βρισκόταν η αλληλογραφία είχαν ήδη φύγει από το περιοδικό με κατεύθυνση προς το τυπογραφείο, στενοχωρήθηκα. Με ανάλαφρες κινήσεις βούτξας το φάκελο με το γράμμα κάτω από τη μύτη του (την ώρα που επιτελούσε το θεάρεστο έργο του εκφοβισμού κάποιου άμοιρου συντάκτη δείχνοντάς του απλώς τα δόντια του), τοποθετώντας στη θέση του το "εγχειρίδιο του καλού κλέφτη". Διαβάζοντας τις πρώτες σελίδες του βιβλίου, ο Α.Α.Κ. ξέχασε και επιστολές και ποιήματα, μέχρι και το όνομά του ακόμα. Κι έτσι είμαι ακόμα ζωντανός χωρίς εμφανείς κακώσεις. Να, λοιπόν, γιατί έβαλα σε κίνδυνο τη σωματική μου ακεραιότητα:

*"Αγαπητό 'PC Master',  
Ενα ζεστό βράδυ του Αυγούστου, καθώς  
διάβαζα το αγαπημένο μου περιοδικό, μου  
ήρθε μια έμπνευση για το πώς θα ήτανε ένα  
beach party, του οποίου τη διοργάνωση θα  
είχε αναλάβει το 'PC Master'. Όλες οι απορίες  
ελπίζω να σας λυθούν παρακάτω...*

*Ενα πρωί καθόμουν σε μία παραλία  
Κι από μπροστά μου πέρασε μια όμορφη κυρία  
Είχε κοιτάδα μακριά, κουνιότανε με χάρη  
Κι όλοι αναρωτιόντανε ποιον άντρα αυτή θα  
πάρει*



Σ' ένα τραπέζι έκασε και μου 'κλείσε το μάτι  
Τα όπλα της γυαλίζανε στου ήλιου το γινάτι  
Τότε τον μπάρμαν ρώτησα ποια είναι η κοπέλα  
Κι εκείνος μου απάντησε "η Lara" όλο τρέλα

Στο διπλανό τραπέζι της η Lyla εκαθόταν  
Μαζί με έναν παίδαρο και μπαλαμουτιαζόταν  
Μα ξάφνου εμπρός μου πέρασε ο μέγας  
άνδρας Larry  
Που βάδιζε περίτσανος και με πολύ καμάρι

Ενα μπουκάλι παρήγγειλε, την πιο καλή  
σαμπάνια  
Νάσου και εμφανίστηκε κι η Ανίτα Πάνια  
Αργότερα εμφανίστηκε κι ο πιο μεγάλος γόης  
Ο Πατρίκος ήτανε, σε μια λευκή ρολς ρόις

Ενα λεπτό αργότερα ξεπρόβαλε ένας κούκλος  
Κράτσα τον ελέγανε, μα ήτανε πανούκλος  
Κρατούσε ένα μαστίγιο, οι πάντες τον  
φοβόνταν  
Τον Indy Jones έκανε, κανένα δε σκιαζόταν

Πίσω τού γίγαντα αυτού ακολουδούσε πλήθος  
Τριάντα δύο άτομα όλοι τους μ' ένα ύφος  
Κατάχλωμοι, κατάκοποι, όλοι τους κουρασμένοι  
Αρδρα παραδίδανε, οι κατακαημένοι

Εδώ σας χαιρετώ, πάω για βουτιά  
Προτού μου φύγει όλη η μαγκιά  
Βλέπετε, μόλις είδα τον Πατρίκο με μαγιά  
Αύριο λέω να πάω να εξομολογηθώ

Καλά να είστε όλοι σας παιδιά  
Και να μας κρατάτε πάντα συντροφιά

Με εκτίμηση  
Teris (Mitolini\_Live)"

## ΤΙΣ ΕΙ;

**Εν ολίγοις, "Ποιος είσαι;"**

**Τς, τς, τς. Δεν το ξέρετε ότι "η  
περιέργεια σκότωσε τη γάτα";**

**Α**ν είναι η πρώτη επιστολή και  
πιθανότατα δεν είναι η τελευταία.  
Γιατί, βρε παιδιά, τέτοια μανία; Γιατί  
θέλετε σώνει και καλά να σας αποκαλύψω την  
ταυτότητά μου; Καλά δεν είμαστε κι έτσι; Τι θα  
αλλάξει, δηλαδή, αν μάθετε ότι ο Master είναι,  
ξέρω 'γω, ο Μπέλλος, ο Καφούρος, ο  
Φουρνιστάκης ή ο Ιμπν Σαούντ; Αφήστε με να  
κρύβομαι σαν δειλή νυφίτσα πίσω από την  
ανωνυμία μου. Γιατί να ξέρετε; Αν αυτή η στήλη  
αποκτήσει υπογραφή, οι φήμες, τα

## ΤΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΠΟΥ ΜΠΕΡΔΕΥΤΗΚΑ



Τώρα θα μου πείτε: "Τι μας κότσαρες, βρε master, τη βασική σελίδα του site των IST Studies; Διαφήμιση κάνεις;". Αν παρατηρήσετε προσεκτικά αυτό το screenshot που τραβήχθηκε στις 24 Αυγούστου, θα δείτε ότι κάτι δεν πάει καλά. Πιο συγκεκριμένα, το URL που υπάρχει στο address bar δεν συμφωνεί με την υπόλοιπη σελίδα. Να σημειώσω ότι στις 23/8 η οθόνη ήταν διαφορετική, αλλά και πάλι λαθεμένη!

κουτσομπολιά και τα σχόλια θα γίνουν  
παρελδόν.

"Αγαπητέ master, γεια χαρά!  
Δεν θα αρχίσω τα τυποποιημένα πλέον, από  
πολλούς αναγνώστες σου, γλειψίματα. Το τι  
είναι το 'PC MASTER' και τι σημαίνει για εμάς  
τους χομπίστες (αλλά και επαγγελματίες)  
κομπιουτεράδες, το δείχνουμε κάθε 1η και 15η  
του μηνός. Εγώ, προσωπικά, σε διαβάζω από το  
πρώτο τεύχος (μάλιστα, τα πρώτα 15 τεύχη του  
περιοδικού, τα είχα δανειστεί (ανεπιστρεπτι)  
από έναν φίλο μου, καθώς εγώ τότε (III) δεν είχα  
υπολογιστή.

Αρκετά με την εισαγωγή, ας περάσω στο  
'ψητό'. Ρε master, τόσα χρόνια, δεν έχω  
καταλάβει Ποιος είσαι!!! Κάθε φορά που  
παίρνω το 'PC MASTER', το πρώτο πράγμα που  
κάνω είναι (αφού, βέβαια, διαβάσω τα κόμιξ;-)  
να διαβάσω το 'Μεταξύ μας'. Και ενώ μέχρι  
πρόσφατα ήμουν σίγουρος ότι ο ΜΑΣΤΕΡ είναι  
ο Πατρίκος (και δη, χαζομπαμπάς!!!), τώρα  
τελευταία βλέπω τον Vanlor να ξεπροβάλλει  
δειλιά-δειλιά (πάντα, όμως, με το σπαδί στο  
χέρι!!!) πίσω από τα κείμενα της στήλης.  
Γι' αυτό, λοιπόν, σε θερμοπαρακαλώ: ΠΟΙΟΣ  
ΕΙΣΑΙ, ΡΕ ΜΑΣΤΕΡ??? Και με έχει φάει η  
περιέργεια όχι επειδή κάποιος από τους

προαναφερθέντες μού είναι πιο αγαπητός (σας  
θεωρώ κολλητούς μου, άσχετα που δεν σας  
έχω γνωρίσει ποτέ!), αλλά έτσι, για το γαμώτο!  
Για αυτά τα 10 περίπου χρόνια που είμαστε  
μαζί.

Περιμένω απάντησή σου το συντομότερο  
δυνατόν.

Φιλικά,  
Γιώργος

Υ.Γ.: Και μη δω καμιά διαφορετική απάντηση  
σαν κι αυτές που δίνετε στην "Αλληλογραφία",  
γιατί θα ξαμολήσω όσα zwerglings μου έχουν  
απομείνει!!!"

Οπως έλεγα, λοιπόν, κωλύομαι. Για τους  
προαναφερθέντες λόγους, οι οποίοι, κατά την  
άποψή μου, είναι εξαιρετικά σημαντικοί. Οσον  
αφορά στα zwerglings, θα βρουν τα bankers  
με τους marines στην πρώτη γραμμή και τα  
siege tanks να τα περιμένουν (άντε, για να μην  
αμολήσω τα battle cruisers...).

PC

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη  
διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του  
περιοδικού ή να στείλετε e-mail  
(master@compupress.gr).



## Δράμα

Μουρατίδου Ε., Αγαμέμνωνος 11, 0521-23600

## Σέρρες

Προμηθεύς, Μεραρχίας 8, 0321-23454

## Θεσσαλονίκη

Ανίκουλα Α., Εγνατίας 148, 031-235297, Ιανός, Αριστοτέλους 7, 031-277004, Μαλλιάρης Α. - Παιδεία, Αριστοτέλους 9, 031-278707, Μπαρμπουνάκης Ε., Αριστοτέλους 6, 031-278910, Πρωτοπαρία του Βορρά, Α. Νίκης 3, 031-226190, Παντελίδου Κ., Δ. Γούναρη 47, 031-249090, Παπασωτηρίου Α.Ε., Εθν. Αμύνης 40, 031-243660, Παπασωτηρίου Α.Ε., Τσιμισκή 87, 031-234965, Παπασωτηρίου Α.Ε., Εμπ. Κέντρο Μακεδονία, 031-473104, Προμηθέας, Ερμού 75, 031-279695, Ραγιά Ουρ., Ερμού 44, 031-264420

## Κέρκυρα

Global Books, Σαμαρά 2, 0661-58136, Καντά Ε., Μητρ. Μεθοδίου 9, 0661-31636, Μουστακή Μ., Δημ. Καβαδία 16, 0661-39455

## Ηγουμενίτσα

Μητσέλου Κ., Κύπρου 8, 0665-24991

## Ιωάννινα

Δωδώνη, Μιχαήλ Αγγέλου 27, 0651-35026

Κωνής Ν., Αλ. Διάκου 12, 0651-27382

Ντολαμάγκας Γ., 28ης Οκτωβρίου 8, 0651-25436

Παπασωτηρίου Α.Ε., Μιχαήλ Αγγέλου 6, 0651-64000

## Πρέβεζα

Αυδίκος Ν., Εθν. Αντιστάσεως 1, 0682-24025

## Αγρίνιο

Μοσχανά Α., Α. Αναστασιάδη 2, 0641-52715

## Καρδίτσα

Komtech, Β. Τζελλά 33, 0441-25530

Παιδεία, Ηρώων Πολυτεχνείου 6-8, 0441-42182

## Τρίκαλα

Κηρήθρες, Ασκληπιού 38, 0431-38660

## Πάτρα

Γνώση, Αράτου 41, 061-226453

Λυμπεράτου Ε., Κορίνθου 19, 061-431655

Παπασωτηρίου Α.Ε., Μαΐζωνος 58, 061-624918

Παπασωτηρίου Α.Ε., Πανεπ/πολη, 061-997892

Παπαχρίστου Α., Αγ. Νικολάου 32, 061-277396

Πολύεδρο, Κανακάρη 147, 061-277342

## Ρέθυμνο

Κλαψινάκη Αφοί, Α. Ηγ.μ. Γαβριήλ 59, 0831-50200

## Χανιά

Επιλογές, Δημοκρατίας 10, 0821-44443

## Ηράκλειο

Αναλόγι, Ρούσσου Χούρδου 8, 081-282303,

Δοκιμάκης Α., Ταγμ. Τζουλάκη 8, 081-288544,

Κυριακής Μ., Έβανς 85 - 87, 081-285119,

Λέξης, Μαυρολάνης 4, 081-342641,

Παπαδοπούλου Ε., Έβανς 47, 081-283587,

Παπασωτηρίου Α.Ε., Κοραή 17, 081-300880



# ...ΔΕΙΤΕ ΜΑΣ!



## Κομοτηνή

Εκλογή, Παπαδόμα 14, 0531-27475

## Αλεξανδρούπολη

Δημητριάδης Γ., Ελ. Βενιζέλου 49, 0551-81005

Παπασωτηρίου Α.Ε., Ελ. Βενιζέλου 41, 0551-23050

## Καβάλα

Λύχνος, Νέο Εμπορικό Κέντρο - 2ος Όροφος, 051-220052

## Λάρισα

Παιδεία, Κανάρη 11, 041-239038, Παιδεία, Μανδηλαρά 12, 041-621527, Παπασωτηρίου Α.Ε., Παπαναστασίου 57, 041-549326, Cherry Computers, Πατρόκλου 12, 041-533263

## Βόλος

Επιλογή, Ερμού 258, 0421-34987

Παιδεία, Δον Δαλεζίου 2, 0421-26280

Παπασωτηρίου Α.Ε., Δημητριάδης 223, 0421-76210

## Αθήνα

Κέντρο: Αριστοτέλης, Πανεπιστημίου 34, 3625026, Βιβλιοθήκη, Κολοκοτρώνη 19, 3227840, Ελευθερουδάκης, Πανεπιστημίου 17, 3225442, Εστία, Σόλωνος 60, 3635970, Ήβος Γ., Σόλωνος 87, 3612130, Κλειδάριθμος, Στουρνάρη 37, 3829629, Παπασωτηρίου Α.Ε., Στουρνάρη 23 & 35 & 49Α, 3809821, Πατάκης, Ακαδημίας 65, 3811850, Πλαίσιο, Βουλής 3, 3258000, Πολιτεία, Ασκληπιού 1 & 3, 3600235, Πρωτοπορία, Γραβιάς 3-5, 3801591, Σαββάλας, Ζωοδόχου Πηγής 18, 3301251, Σείριος, Μάρνη 5, 5221744, Σιδέρης, Σόλωνος 116, 3833434, Σίμος Α., Κωλέττη 11, 3830491, Σπουδαστής, Στουρνάρη 33, 3832558, Σταμούλης Α., Αβέρωφ 2, 5238305, Solaris, Μπόττση 6, 3841065

Γλυφάδα: Παπασωτηρίου Α.Ε., Α. Παπανδρέου 13, 8942745

Ζωγράφου: Παπασωτηρίου Α.Ε., Εντός Ε.Μ.Π, 7482548

Κηφισιά: Ελευθερουδάκης, Κηφισίας 268, 6236677,

Παπασωτηρίου Α.Ε., Κολοκοτρώνη 10, 6231854

Μαρούσι: Forum, Αγ. Κωνσταντίνου 40, 6199675

Νέο Ψυχικό: Πλαίσιο, Ομήρου 5, 6779200

Πειραιάς: Μπισσάνογλου Ε., Μπουμπουλίνας 10, 4124588,

Τσαμαντάκης Α., Αγ. Κωνσταντίνου 11, 4175814

Χαλάνδρι: Ευριπίδης, Βασ. Κωνσταντίνου 11, 6800644.

## Ρόδος

Μακρής Μ., Πλαστήρα 10, 0241-24215

Το Δέντρο, Χειμάρρας 14, 0241-20058

## Σύρος

Κανακάρης Ν., Στ. Πρωίου 50, 0281-87890

## Λευκωσία, Κύπρος

Mts Computer Solutions,

Θερμοπυλών 2, 003572-317471

## Αγ. Νικόλαος

Δομή, Ν. Πλαστήρα 12, 0841-22898



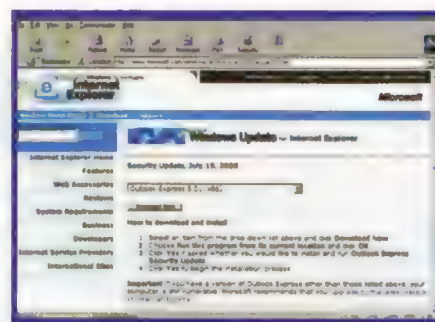
## E-MAIL Τα bugs μάζ απειλούν!

Το φθινοπωρινό θέμα της στήλης  
"PC Expert" είναι γεμάτο  
ηλεκτρονική αλληλογραφία: από  
τα bugs του Outlook και τις  
προσπάθειες της Microsoft να  
αποφύγει τα χειρότερα μέχρι την  
επικοινωνία με τους αθλητές που  
συμμετέχουν στους Ολυμπιακούς  
Αγώνες και τα επτά θανάσιμα  
αμαρτήματα των e-mails, τα  
οποία αφορούν άμεσα στους  
απανταχού εργαζομένους.



α προβλήματα ασφάλειας δεδομένων και απορρήτου των πληροφοριών έχουν απασχολήσει κατά καιρούς τη στήλη. Αν και η προσοχή του κοινού έχει γενικά αυξηθεί σχετικά με αυτά τα ζητήματα, εντούτοις ποτέ κανείς δεν μπορεί να αισθάνεται απολύτως ασφαλής με τα προϊόντα της σύγχρονης τεχνολογίας, τα οποία εκ γενετής διαδέχονται ατέλειες και "μαύρες τρύπες" (είναι, άλλωστε, φτιαγμένα από ανθρώπους). Η αυξανόμενη χρήση του Internet θέτει συνεχώς νέα ζητήματα ασφάλειας των διακινούμενων πληροφοριών, τα οποία δεν μπορούμε να αγνοήσουμε, αλλά ταυτόχρονα (όπως έχουμε ξαναγράψει) δεν μπορούμε και να αντιμετωπίσουμε αποτελεσματικά. Ο,τι και να κάνουμε, όλο και κάποιο bug θα είναι απειλητικό και όλο και κάποιος προγραμματιστής θα έχει βρει τον τρόπο να δημιουργήσει έναν νέο και πιο "άτρωτο" ιό.

"Ποιος ο λόγος να ασχοληθούμε πάλι με κάτι που αρχίζει να γίνεται ρουτίνα;" θα αντιπείτε. Γιατί να δίνουμε σημασία συνέχεια σε νέες ειδήσεις που απλώς αφορούν σε ακόμη μία όψη του ίδιου νομίσματος; Ίσως διότι στην προκειμένη περίπτωση αυτό που τράβηξε την προσοχή δεν ήταν κάποιο μεμονωμένο περιστατικό, αλλά η πληροφορία για τη δυνατότητα που υπάρχει να



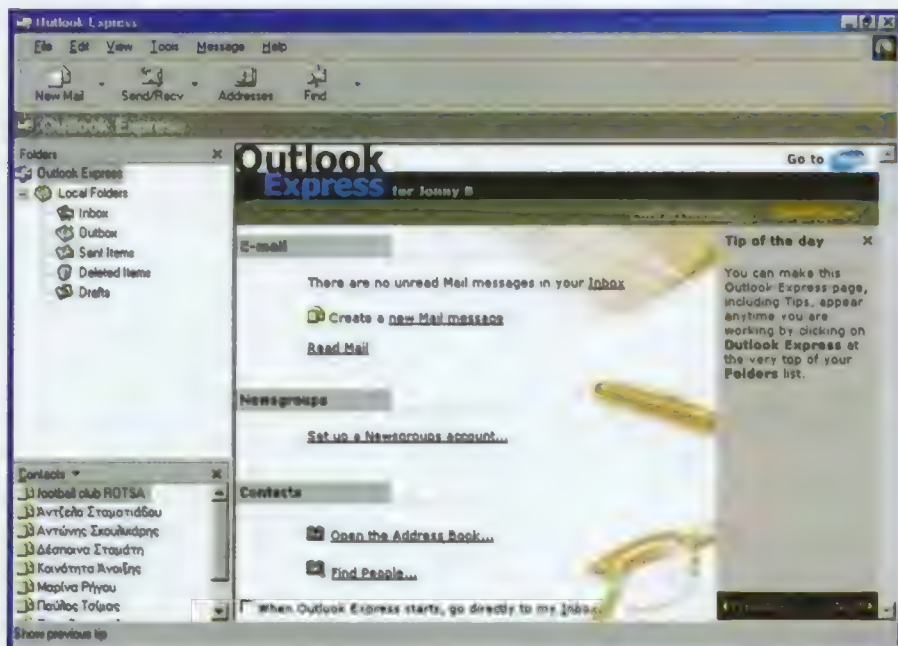
είναι άκρως απειλητικό ένα e-mail, ακόμη και αν δεν "ανοίγεται" από το χρήστη. Ναι, σωστά διαβάζετε. Σύμφωνα με ένα αμερικανικό ερευνητικό κέντρο, υπάρχει κάποιο πρόβλημα στο Outlook και στο Outlook Express της Microsoft, το οποίο επιτρέπει σε έναν προγραμματιστή να εισαγάγει επικίνδυνο κώδικα στην κεφαλή (header) του e-mail. Με αυτόν τον τρόπο, το "επικίνδυνο" e-mail μπορεί να ενεργοποιηθεί μόνο και μόνο με το κατέβασμά του στο σκληρό δίσκο του... άτυχου χρήστη. Δηλαδή, προτού ακόμη το e-mail εμφανιστεί στο ηλεκτρονικό γραμματοκιβώτιό σας (inbox) μπορεί να έχει ενεργοποιήσει τον κώδικα που επιθυμεί ο προγραμματιστής του και να έχει κάνει τη ζημιά. Σύμφωνα με ανακοίνωση της ίδιας της Microsoft, οι συνέπειες που ενδέχεται να έχει το κατέβασμα ενός e-mail που περιέχει επικίνδυνο κώδικα και εκμεταλλεύεται το bug του Outlook κυμαίνονται από το απλό crash του προγράμματος μέχρι το format του σκληρού δίσκου (ανάλογα, δηλαδή, με τις... ορέξεις και τις ικανότητες του προγραμματιστή).

Υπάρχουν, πάντως, δύο περιορισμοί όσον αφορά στο αν είναι ευάλωτος ένας χρήστης σε μία επίθεση που θα γίνει με βάση το πρόβλημα αυτό:

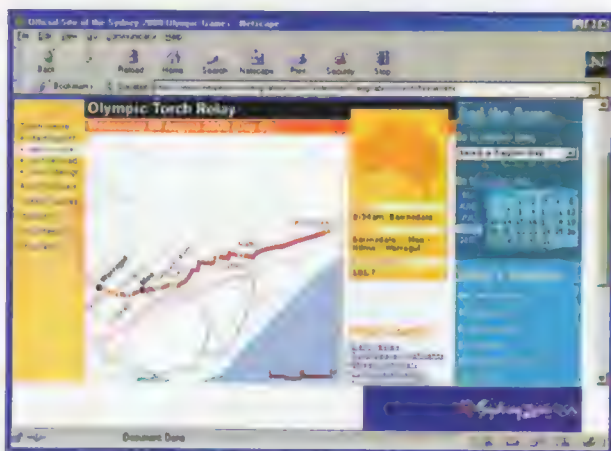
α. Δεν υπάρχει πρόβλημα αν κάποιος χρησιμοποιεί τις πιο πρόσφατες εκδόσεις του Internet Explorer. Συγκεκριμένα, μία εγκατάσταση (default) του Internet Explorer 5.01 Service Pack 1 δεν θα αντιμετωπίζει κανένα πρόβλημα, ενώ το ίδιο ισχύει και για όσους χρησιμοποιούν τον Internet Explorer 5.5 σε συστήματα με Windows 95 ή 98.

β. Το πρόβλημα επηρεάζει μόνο ορισμένα πρωτόκολλα αλληλογραφίας. Συγκεκριμένα, το πρόβλημα θα εμφανιστεί σίγουρα αν χρησιμοποιείτε τα πρωτόκολλα POP3 και IMAP4, αλλά είναι μάλλον απίθανο να εμφανιστούν προβλήματα σε όσους έχουν providers που χρησιμοποιούν το πρωτόκολλο MAPI (αν και η Microsoft συμβουλεύει όλους τους χρήστες να πάρουν τα μέτρα τους).

Όσοι δεν πληρούν τις προϋποθέσεις που αναφέρθηκαν πρέπει να κατεβάσουν και να εγκαταστήσουν το patch της εταιρίας που διορθώνει το πρόβλημα (στη διεύθυνση: <http://www.microsoft.com/windows/ie/>







με δίξει σε παλαιότερο τεύχος. Αναφέρομαι στη γενικότερη συμπεριφορά της Microsoft έναντι των καταναλωτών. Εκμεταλλεύομενη τη μονοπωλιακή θέση της στην παγκόσμια αγορά της πληροφορικής, η εταιρία μπορεί να κάνει τέτοια "λάθη" χωρίς την παραμικρή συνέπεια. Μπορεί, δηλαδή, να φτιάχνει λειτουργικά συστήματα που "κολλάνε" και mail clients που ανοίγουν διά-

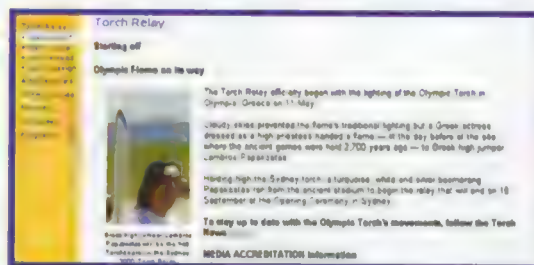
download/critical/patch9.htm) ή να προχωρήσουν στην εγκατάσταση του Internet Explorer 5.01 Service Pack 1 ή του Internet Explorer 5.5. Μόνο τότε θα μπορούν να αισθάνονται ασφαλείς από αυτό το bug!

Για όσους χρησιμοποιούν Windows 2000 τα πράγματα είναι λίγο διαφορετικά. Και αυτοί μπορούν να εγκαταστήσουν το patch ή να απεγκαταστήσουν τον Internet Explorer 5.5 και μετά να εγκαταστήσουν το IE 5.01 Service Pack 1. Μάλιστα, η εταιρία αναφέρει στην ανακοίνωσή της ότι το Windows 2000 Service Pack 1 (ακόμη δεν έχει κυκλοφορήσει!) θα διορθώνει όλα τα σχετικά προβλήματα.

Όπως θα έχετε ήδη καταλάβει, το πρόβλημα δεν είναι καθόλου αμελητέο, καθώς είναι η πρώτη φορά που ένα e-mail μπορεί να είναι επικίνδυνο χωρίς καν να ανοιχτεί. Και βέβαια, ακόμη και αν η Microsoft διορθώσει όλα τα προβλήματα, τίποτα δεν μας πείθει ότι στο μέλλον δεν πρόκειται να αντιμετωπίσουμε παρόμοια προβλήματα με τις "απροσεξίες" της εταιρίας.

Το ζήτημα, εξάλλου, αναδεικνύει ακόμη μία πτυχή του προβλήματος, την οποία έχου-

κακόβουλους και να μην "ιδρώνει το αυτί της". Πού αλλού θα στραφεί κανείς όταν είναι πλέον "must" τα Windows και ο Internet Explorer, τα οποία εξάλλου βρίσκονται προσεγκατεστημένα στον υπολογιστή του; Από τη μία τα Windows δεν έχουν κανέναν σοβαρό αντίπαλο για όποιον θέλει να χρησιμοποιεί όλα τα προγράμματα "τελευταίας εσοδείας" -και φυσικά όλα τα καινούρια παιχνίδια- και



από την άλλη, όταν ο Explorer (με το Outlook) είναι ήδη στον υπολογιστή έτοιμος για χρήση, ποιος από τους νέους χρήστες θα ασχοληθεί να ψάξει για άλλα παρεμφερή προγράμματα που μπορεί να κάνουν και καλύτερη δουλειά;

Η Microsoft είναι σε θέση, λοιπόν, να διαπιστώνει εκ των υστέρων τόσο σοβαρά προβλήματα και να τα επιλύει με την απλή έκδοση ενός patch, το οποίο πρέπει να κατεβάσετε από το site της. Πληροφορεί κανείς ποτέ τον καταναλωτή ότι για ένα πρόγραμμα που πληρώνει άμεσα ή έμμεσα θα πρέπει αργότερα να βρει και τα αντίστοιχα patches, ώστε αυτό να δουλεύει σωστά; Έχει αναφέρει ποτέ σε διαφήμισή της η Microsoft ότι, αφού κανείς αγοράσει τα



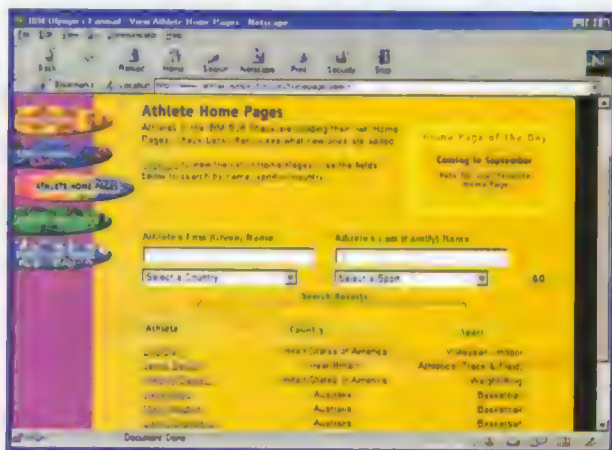
Windows 2000, θα πρέπει ύστερα να προμηθευτεί και το Service Pack 1, το Service Pack 2, 3, 4, 5, 6, 10, 20, 100, 5000 κ.ο.κ.;

Αυτά είναι τα προβλήματα του μονοπωλίου, τα οποία πολύ αμφιβάλλω αν θα λυθούν στην πράξη με τον κατακερματισμό της Microsoft. Όσο δεν υπάρχει αντίπαλος που να μπορεί να αντιπαλέψει εμπράκτως και με δύναμη στον κολοσσό, τα Service Packs και τα patches θα είναι στην ημερήσια διάταξη κάθε προγράμματος.

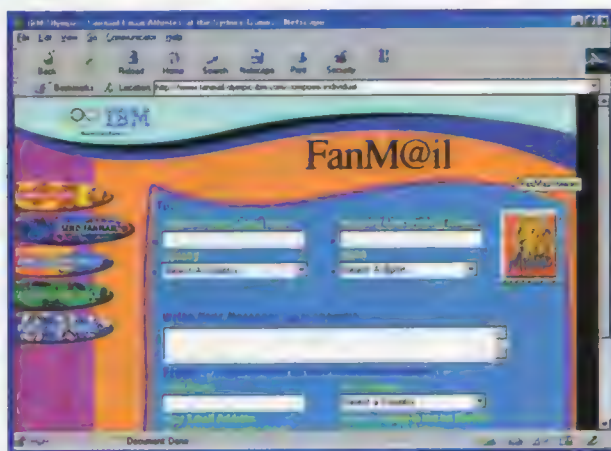
## Η ΟΛΥΜΠΙΑΚΗ ΦΛΟΓΑ



Στη διεύθυνση <http://www.olympics.com/eng/about/torch/index.html?/eng/about/torch/home.html> οι διοργανωτές των Ολυμπιακών Αγώνων έχουν δημιουργήσει μερικές Web pages που ασχολούνται με τη διαδρομή της Φλόγας, κρατώντας καθημερινό ημερολόγιο πορείας και αναφέροντας το καθημερινό πρόγραμμά της, μέχρι και τις 15 Σεπτεμβρίου, οπότε αναμένεται η τελετή έναρξης της Ολυμπιάδας. Οι σελίδες που είναι αφιερωμένες στη Φλόγα εντάσσονται στο site της Ολυμπιάδας του Σίντνεϊ ([www.olympics.com](http://www.olympics.com)). Οι πληροφορίες που μπορείτε να βρείτε σχετικά με τον πυρσό της Ολυμπιάδας είναι πολλές και ενδιαφέρουσες, ενώ, αν σκοπεύετε να ταξιδέψετε στην Αυστραλία, μπορείτε να δείτε από ποιες περιοχές θα περνά ο πυρσός κάθε μέρα (μέχρι τις 15 Σεπτεμβρίου) και με ποιες εκδηλώσεις θα συνοδεύεται η παρουσία του σε κάθε πόλη.







## ΣΤΕΙΛΤΕ E-MAIL ΣΤΟΥΣ ΟΛΥΜΠΙΟΝΙΚΕΣ

Τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, οι Ολυμπιακοί Αγώνες του Σίντνεϊ θα είναι προ των πυλών. Το μέγιστο αθλητικό γεγονός του πλανήτη θα ετοιμάζεται να ανοίξει την αγκαλιά του στους κορυφαίους αθλητές όλου του κόσμου. Αν και το ρομαντικό αθλητικό στοιχείο έχει αρχίσει εδώ και χρόνια να υποχωρεί μπροστά στο χρήμα, τα αναβολικά και τη διαφήμιση, εντούτοις η Ολυμπιάδα δεν έχει χάσει την αίγλη της. Συνεχίζει ακόμη να προσελκύει το ενδιαφέρον πλήθους φίλων του αθλητισμού, προσφέροντας θέαμα και συγκίνηση για την προσπάθεια όλων των συμμετεχόντων.

Η νέα τεχνολογία δίνει τώρα την ευκαιρία για επικοινωνία μεταξύ των αθλητών που θα συμμετάσχουν στους αγώνες και του κοινού που ενδιαφέρεται γι' αυτούς. Θα μπορούσε, εξάλλου, να λείπει το Internet από τους Ολυμπιακούς Αγώνες εν έτει 2000; Οχι, βέβαια. Για τη σύνδεση των αθλητών με το κοινό φροντίζει η IBM, η οποία φέρνει το Internet μέσα στο ολυμπιακό χωριό. Στην "καρδιά" του χωριού θα υπάρχει αυτό που η εταιρία ονομάζει Athlete Surf Shack, ο τόπος, δηλαδή, όπου οι αθλητές θα μπορούν να επικοινωνούν μέσω e-mail, καθώς και να δημιουργούν τις προσωπικές ιστοσελίδες τους. Εσείς μπορείτε εύκολα, απλά και ανέξοδα να στείλετε μηνύματα στους αθλητές και να περιμένετε τις απαντήσεις τους μέσω του FanMail ([www.fanmail.olympic.ibm.com](http://www.fanmail.olympic.ibm.com)).

Στη διάθεσή σας βρίσκονται αρκετές επιλογές για να επικοινωνήσετε με τους αθλητές των Ολυμπιακών Αγώνων: μπορείτε να στείλετε μήνυμα σε έναν αθλητή, σε μία ομάδα (για παράδειγμα, στην ομάδα μπάσκετ των ΗΠΑ), σε όλους τους αθλητές μίας χώρας ή και σε όλους τους αθλητές που θα συμμετάσχουν στους Ολυμπιακούς Αγώνες. Κάποιοι αθλητές έχουν ήδη δημιουργήσει τις προσωπικές τους Web pages στον κόμβο του FanMail, τις οποίες μπορείτε να δείτε μέσω της αντίστοιχης επιλογής (όταν μπήκα στο site, οι αθλητές με home page ήταν λίγοι, αλλά φαντάζομαι ότι όσο πλησιάζουμε στους αγώνες θα αυξάνουν). Μάλιστα, οι επισκέπτες του site θα μπορούν κατά τη διάρκεια των αγώνων να βλέπουν μέσω web cam απόψεις από τη δράση του Surf Shack, έχοντας έτσι την ευκαιρία να δουν και live τους αθλητές που θα σερφάρουν στο Δίκτυο όλη την ημέρα (ανάμεσα στις προπονήσεις, τις συνεντεύξεις και τους αγώνες!).

Αν, λοιπόν, θέλετε να επικοινωνήσετε με έναν αθλητή, να του στείλετε συγχαρητήρια ή να του δώσετε κουράγιο και να τον εμψυχώσετε, μπορείτε να επισκεφτείτε τη διεύθυνση του FanMail και να γράψετε το μήνυμά σας στην αντίστοιχη φόρμα. Ναι, το όνειρό σας να γνωρίσετε τη γυναικεία ομάδα κολύμβησης της Αυστραλίας παίρνει πλέον σάρκα και οστά!

## ΠΑΕΙ ΚΙ ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ...

Δεν δέλω να γίνωμαι δυσάρεστος ούτε να πενθώ το καλοκαίρι που φεύγει. Επίσης, πάντα απεχθανόμουν την ευχή "καλό χειμώνα", η οποία από τα μέσα του Αυγούστου αρχίζει να δίνει και να παίρνει στις... κοσμικές συγκεντρώσεις. Ωστόσο, είμαι αναγκασμένος να πω δυο λόγια για το καλοκαίρι που μας έφυγε. Τα κεφάλια μέσα, λοιπόν, αφού σχολεία, σχολές και δουλειές μάς αναγκάζουν να ξεχάσουμε ότι ωραίο ζήσαμε αυτούς τους δύο μήνες ελευθερίας. Εντάξει, τα πράγματα δεν είναι και τόσο τραγικά, αλλά κάθε τέτοια περίοδος είναι λίγο περιέργη για όλους όσοι έχουν υποχρεώσεις στις οποίες είναι αναγκασμένοι να επιστρέψουν.

Αντε, καλή επιστροφή σε όλους, καλή πρόοδο στους μαθητές, και καλά κρασιά...γενικών.

PC

## ΤΑ ΕΠΤΑ ΘΑΝΑΣΙΜΑ ΑΜΑΡΤΗΜΑΤΑ ΤΩΝ E-MAILS

**Α**φότου διάφορες αμερικανικές εταιρίες απέλυσαν εργαζομένους τους, διότι διακινούσαν υβριστικό, ενοχλητικό ή άλλο υλικό μέσω e-mails, η εταιρία Employment Law Learning Technologies, η οποία δραστηριοποιείται στο χώρο των συμβούλων επιχειρήσεων, εξέδωσε κατάλογο με τα επτά σημαντικότερα λάθη που κάνουν οι εργαζόμενοι. Εχει ενδιαφέρον να τα δούμε.

1. Τα e-mails μπορούν να διαγραφούν: Στην πραγματικότητα, με σχετικά utilities ή με τον έλεγχο των computers των παραληπτών μπορούν σχεδόν πάντα να ανακτηθούν.

2. Τα e-mails "χάνονται" ανάμεσα στα εκατομμύρια που διακινούνται στο Internet: Στην πραγματικότητα, εξελιγμένα "ψαχτήρια", όπως το Carnivore του FBI, μπορούν να βρουν οποιοδήποτε μήνυμα από τον οποιονδήποτε.

3. Τα e-mails πηγαίνουν μόνο στους παραλήπτες τους: Στην πραγματικότητα, τα e-mails πολλές φορές φτάνουν και σε ανδρώες που δεν γνωρίζονται μέσω της γνωστής επιλογής Forward.

4. Τα σχόλια που γίνονται μέσα σε e-mails

δεν έχουν μεγάλη δύναμη: Στην πραγματικότητα, τέτοια σχόλια μπορούν να θεωρηθούν απειλητικά ή ενοχλητικά, ακόμη και αν ο αποστολέας δεν τα εννοούσε έτσι. Ειδικά σε χώρους εργασίας, η υποτιμητική αναφορά σε κάποιον άλλον εργαζόμενο μπορεί να αποτελέσει λόγο απόλυσης.

5. Μπορείτε να στέλνετε e-mails από τη δουλειά με προσωπικό περιεχόμενο: Στην πραγματικότητα, όταν ένα μήνυμα στέλνεται από εταιρικά συστήματα θεωρείται (νομικά) ως επίσημη επιχειρησιακή επικοινωνία ανεξαρτήτως του περιεχομένου του. Δυστηκά, λοιπόν, εκτίθεται κανείς αν χρησιμοποιεί τα συστήματα της εταιρίας του για να στέλνει e-mails σε φίλους.

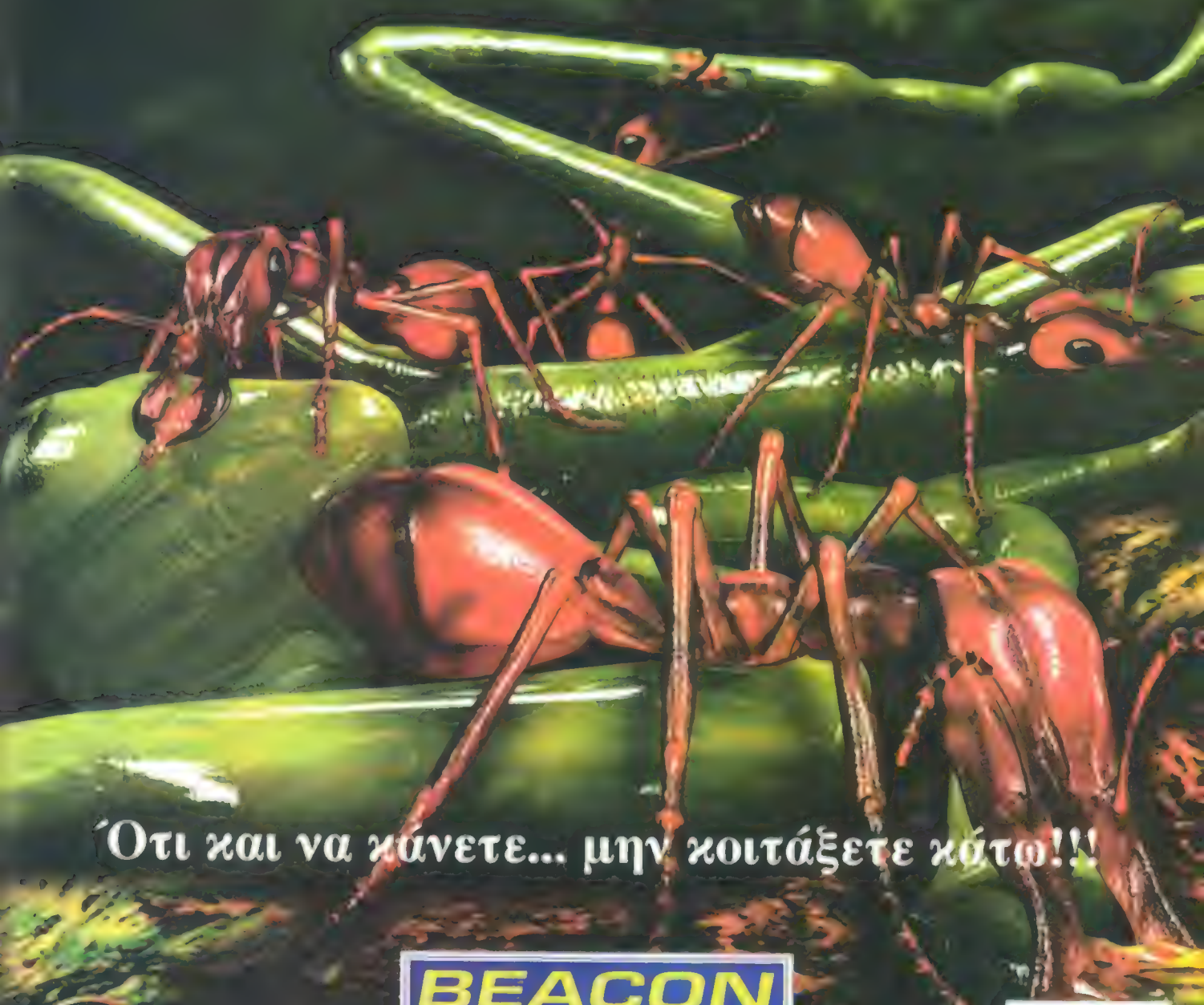
6. Τα ιδιωτικά μηνύματα είναι ιδιωτικά: Στην πραγματικότητα, τα e-mails μπορούν να προσπελαστούν ως μέρος αστυνομικής έρευνας και μπορούν να επιφέρουν κυρώσεις στους αποστολείς.

7. Η ταυτότητά σας προστατεύεται μέσω των επικοινωνιών με e-mails: Στην πραγματικότητα, δεν είναι και τόσο δύσκολο να υποδυθεί κανείς κάποιον άλλον αντιγράφοντας την ταυτότητά του.



Το πραγματικά ανώτερο είδος επιτέλους θα κυριαρχήσει

# Empire of the Ants



Ότι και να κάνετε... μην κοιτάξετε κάτω!!!



ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ

ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε. ΜΕΣΟΓΕΙΩΝ 275, ΤΗΛ.:6741711 - 6710013, FAX:6712089



Πάει κι αυτό το καλοκαιράκι... Τέσσερις μήνες έμειναν ακόμα για να φτάσουμε στο τέλος του σωτήριου έτους 2000, και τα νέα από τους χώρους της επιστήμης, της έρευνας και της τεχνολογίας ολοένα πληθαίνουν. Για να δούμε τι θα δούμε, λοιπόν...

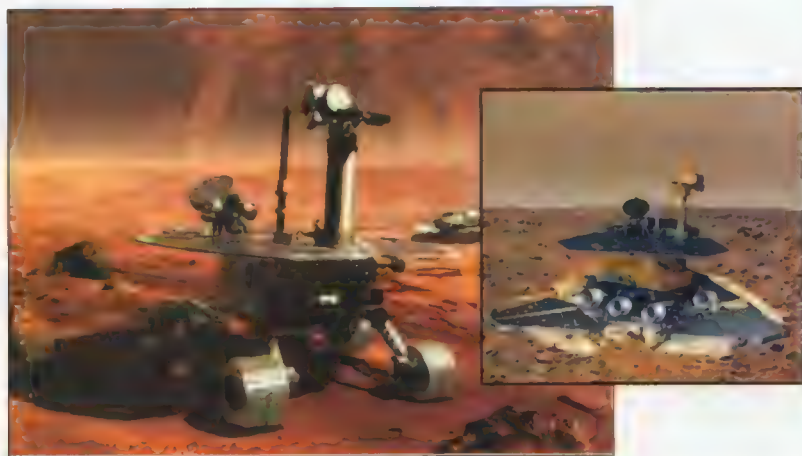
## Δύο τζιπάκια για τον Αρη

**Θ**υμάστε που σας γράψαμε στο προηγούμενο τεύχος για τις αποστολές προς τον Αρη που ανέμεναν την έγκριση της NASA; Ε, λοιπόν, η πολυπόθητη στιγμή της τελικής απόφασης έφτασε, and the winner is... ένας απόγονος του Sojourner εις διπλούν! Ναι, οι αρμόδιοι της Αμερικανικής Διαστημικής Εταιρείας θα εκτοξεύσουν τελικά το 2003 όχι ένα, αλλά δύο διαστημόπλοια που θα φτάσουν τον επόμενο χρόνο στον Κόκκινο Πλανήτη, καθένα από τα οποία θα περιλαμβάνει και ένα ρομποτικό όχημα τύπου Sojourner. Στόχος είναι τα

δύο τζιπάκια να κυκλοφορήσουν ταυτόχρονα στην επιφάνεια του Αρη το 2004, καθένα σε διαφορετική περιοχή.

Βέβαια, η τολμηρή αυτή απόφαση της NASA δεν αναμένεται να υλοποιηθεί τόσο εύκολα, αφού το κόστος για τα δύο τζιπάκια και τις διαπλανητικές... βόλτες τους προβλέπεται να αγγίξει τα 600 εκατομμύρια δολάρια, υπερβαίνοντας κατά 200 εκατομμύρια δολάρια τον προϋπολογισμό της εταιρείας για αυτό το ταξίδι. Ωστόσο, όπως δήλωσε σημαίνον στέλεχος της NASA, τα επιπλέον χρήματα που θα απαιτηθούν θα καλυφθούν από ιδιωτικές χρηματοδοτήσεις, ενώ δεν θα ζητηθεί κανένα έκτακτο κονδύλι από το αμερικανικό κράτος. Τα τζιπάκια θα διαθέτουν 10 κάμερες έκαστο, θα είναι σε θέση να καλύψουν απόσταση 91 μέτρων ημερησίως (όση, δηλαδή, διήνυσε ο Sojourner από τη στιγμή της καθόδου του από τον Pathfinder μέχρι να χαθεί η επαφή μαζί του) και όλες οι κινήσεις τους θα μεταδίδονται συνεχώς live μέσω του World Wide Web. Ευχόμαστε αυτή τη φορά να πάνε όλα καλά και να μην έχουμε άλλα παρατράγουδα, όπως στις τελευταίες απόπειρες της NASA να προσεγγίσει τον Αρη και τα μυστικά του...

**Ο**ι αρμόδιοι της Αμερικανικής Διαστημικής Εταιρείας θα εκτοξεύσουν τελικά το 2003 όχι ένα, αλλά δύο διαστημόπλοια που θα φτάσουν τον επόμενο χρόνο στον Κόκκινο Πλανήτη, καθένα από τα οποία θα περιλαμβάνει και ένα ρομποτικό όχημα τύπου Sojourner.



## Η ώρα της έκρηξης

**Τ**ο μελετάγαμε από δω, το μελετάγαμε από κει, τελικά είχαμε δεν είχαμε το γκαντεμιάσαμε το πράγμα. Αναφερόμαστε στο ηφαίστειο Oyama της ιαπωνικής νήσου Miyakejima που τους τελευταίους μήνες βρισκόταν σε διαρκή αναβρασμό, σκορπίζοντας το φόβο

**Σ**τις 18 Αυγούστου, το Oyama αποφάσισε να "δείξει τα δόντια του" δημιουργώντας σύννεφα καπνού που έφτασαν σε ύψος τα 8.000 μέτρα!

στους 4.000 κατοίκους της περιοχής. Γράφαμε, λοιπόν, τον Ιούλιο πως "ο κίνδυνος μίας μεγάλης έκρηξης ολοένα αυξάνεται". Ε, και να την που τελικά έγινε: Στις 18 Αυγούστου, το Oyama αποφάσισε να "δείξει

τα δόντια του" δημιουργώντας σύννεφα καπνού που έφτασαν σε ύψος τα 8.000 μέτρα! Τα σπίτια 2.162 ντόπιων εκκενώθηκαν και γέμισαν τα τοπικά καταφύγια, ενώ δεν υπήρξαν αναφορές για θύματα από την έκρηξη.

Σημειωτέον πως το εν λόγω ηφαίστειο δεν απασχολεί για πρώτη φορά την ιαπωνική και διεθνή κοινή γνώμη: Το 1940 11 άνθρωποι έχασαν τη ζωή τους από τη λάβα που ξεχύθηκε μετά από μία έκρηξη του Oyama, ενώ το 1983 σε αντίστοιχο γεγονός καταστράφηκαν 400 οικίες. Αυτή τη φορά, πάντως, φαίνεται πως οι φίλοι μας οι Ιάπωνες τη γλίτωσαν φθηνά. Μακριά από μας, παιδιά. Τη Σαντορίνη τη θέλουμε μόνο για διακοπές και "ηλιοβασιλέματα γεμάτα αναμνήσεις"...





## Πρώτα γενέθλια για το Chandra

**Π**ριν από μερικές ημέρες, και συγκεκριμένα στις 19 Αυγούστου, το περίφημο διαστημικό τηλεσκόπιο ακτίνων Χ Chandra γιόρτασε τον πρώτο χρόνο λειτουργίας του και μάλιστα με εντυπωσιακό τρόπο: τραβώντας μία θεαματική και, βέβαια, εξαιρετικά ενδιαφέρουσα από κάθε άποψη φωτογραφία, που δείχνει τη συγχώνευση δύο γαλαξιών στον αστερισμό Corvus, με αποτέλεσμα την έκλυση τεράστιων και λαμπρότατων φασαλίδων, καθεμία από τις οποίες έχει διάμετρο αρκετές χιλιάδες έτη φωτός! Οι δύο γαλαξίες βρίσκονται σε απόσταση 60 εκατομμυρίων ετών φωτός από τη Γη και η παρακολούθηση της συγχώνευσής τους μπορεί να βοηθήσει τους αστρονόμους να κατανοήσουν καλύτερα τους τρόπους



με τους οποίους σχηματίστηκαν οι πρώτοι γαλαξίες πριν από 15 δισεκατομμύρια χρόνια.

Το όνομα του τηλεσκοπίου προέρχεται από τον διάσημο Ινδοαμερικανό αστροφυσικό Subrahmanyan Chandrasekhar, γνωστότερου ως Chandra (1910-1995), στη μνήμη του οποίου είναι αφιερωμένο. Το 1983 ο Chandra τιμήθηκε με το βραβείο Νόμπελ για τις μελέτες του σχετικά με τη δομή και την εξελικτική πορεία των άστρων.

Ευτυχισμένα γενέθλια, λοιπόν, για τον διαστημικό φίλο μας, και μακάρι να σβήσει ακόμα πολλά πολλά κεράκια στο μέλλον!

**Π**ριν από μερικές ημέρες, και συγκεκριμένα στις 19 Αυγούστου, το περίφημο διαστημικό τηλεσκόπιο ακτίνων Χ Chandra γιόρτασε τον πρώτο χρόνο λειτουργίας του.



## Σύλληψη μελών της Greenpeace

**Α**ίσθηση προκάλεσε στο διεθνή, έντυπο και ηλεκτρονικό, τύπο η είδηση της σύλληψης 12 μελών της Greenpeace στην Ελλάδα που διαμαρτύρονταν για τις τροφές-προϊόντα γενετικής μηχανικής. Το γεγονός μεταδόθηκε μέσω των ειδησεογραφικών πρακτορείων και στα περισσότερα μεγάλα Internet portals, δημιουργώντας μία οπωσδήποτε όχι και τόσο ιδανική εικόνα για τη χώρα μας.

**12** μέλη της Greenpeace, 7 Έλληνες και 5 από άλλες χώρες (Βρετανία, Γερμανία και Αυστραλία) αλυσοδεήθηκαν στις πύλες του εργοστασίου παραγωγής σόγιας στην Εύβοια, για να συλληφθούν στη συνέχεια από την αστυνομία για "διατάραξη ειρήνης" μετά από μήνυση της εταιρίας.



Τα 12 μέλη της Greenpeace, 7 Έλληνες και 5 από άλλες χώρες (Βρετανία, Γερμανία και Αυστραλία) αλυσοδεήθηκαν στις πύλες του εργοστασίου παραγωγής σόγιας στην Εύβοια, για να συλληφθούν στη συνέχεια από την αστυνομία για "διατάραξη ειρήνης" μετά από μήνυση της εταιρίας. Το αίτημα των ακτιβιστών της Greenpeace ήταν να λάβουν επίσημη διαβεβαίωση από την εταιρία (Σόγια Ελλάς) πως τα προϊόντα της

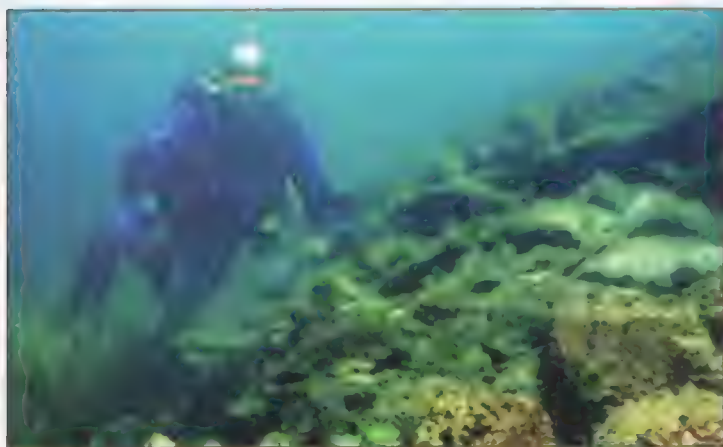
δεν είναι γενετικά μεταλλαγμένα· δεν έλαβαν όμως καμία απάντηση από τους υπευθύνους.

Η ευαισθητοποίηση για το θέμα αυτό είναι σίγουρα απαραίτητη, μετά μάλιστα από τις εισηγήσεις που γίνονται τελευταία στα όργανα της Ευρωπαϊκής Ένωσης να καταργηθεί ακόμα και η ειδική ένδειξη, η οποία υπάρχει σήμερα στις ετικέτες των προϊόντων που περιέχουν γενετικά τροποποιημένα υλικά. Αν ξέραμε τι τρώμε...





## Αρχαίος ναός στη λίμνη Τιτικάκα



**Η** λίμνη Τιτικάκα στα σύνορα Βολιβίας και Περού είναι, εκτός από ένας σημαντικός βιότοπος, και μία περιοχή βαρύνουσας αρχαιολογικής σημασίας, όπως άλλωστε μπορεί να σας διαβεβαιώσει και ο Αντρέας Τσουρινάκης που την επισκέφθηκε πριν από μερικά χρόνια. Το τελευταίο δεκαήμερο του Αυγούστου ανακαλύφθηκαν μάλιστα εκεί τα ερείπια ενός αρχαίου ναού που, σύμφωνα με τις πρώτες εκτιμήσεις, χτίστηκε πριν από 1.000-1.500 χρόνια!

Οι σχετικές υποβρύχιες έρευνες έγιναν από την αποστολή "Atahualpa 2000", αρχηγός της οποίας είναι ο Ιταλός επιστήμονας Lorenzo Apis. Ο ναός έχει μήκος 200μ. και πλάτος 50μ., ενώ βρέθηκαν ακόμα ένας δρόμος που χρονολογείται πριν από την εποχή των Ινκας, ένα τείχος

**Το τελευταίο δεκαήμερο του Αυγούστου ανακαλύφθηκαν στη λίμνη Τιτικάκα τα ερείπια ενός αρχαίου ναού που, σύμφωνα με τις πρώτες εκτιμήσεις, χτίστηκε πριν από 1.000-1.500 χρόνια!**

μήκους 800μ. και άλλα ενδιαφέροντα ευρήματα.

Σκοπός της αποστολής είναι να ανασύρει από το βυθό το ναό και να δημοσιεύσει τον Νοέμβριο αναλυτική μελέτη με αντικείμενο την υποβρύχια έρευνα που διεξήγαγε στη λίμνη Τιτικάκα και τα αποτελέσματά της. Φυσικά, τα αναμένουμε και εμείς, αφού οι αρχαίοι πολιτισμοί δεν θα πάψουν ποτέ να μας καταπλήσσουν και να μας γοητεύουν...



## Η Microsoft... στο διάστημα!

**Ο**χι, ο γνωστός κολοσσός του software (και όχι μόνον) δεν σκεφτείται -προς το παρόν τουλάχιστον- να μεταφέρει τα γραφεία του στη Σελήνη ή τον Άρη για να γλιτώσει από τους ομοσπονδιακούς δικαστές που τον κυνηγάνε. Απλώς δύο από τα στελέχη της εταιρίας συνδράμουν οικονομικά στην κατασκευή ενός νέου υπερ-αστεροσκοπίου που πιστεύεται ότι θα βοηθήσει σημαντικά στις προσπάθειες για αναζήτηση εξωγήινης ζωής.

Πρόκειται για τον συνιδρυτή της Microsoft Paul Allen, που προσέφερε 11,5 εκατομμύρια δολάρια, και τον Nathan Myhrvold, πρώην διευθυντή Τεχνολογιών της εταιρίας, ο οποίος συμμετέχει στο project με... μόλις 1 εκατομμύριο δολάρια (συνολικά απαιτούνται για την ολοκλήρωση του

Αστεροσκοπίου 26 εκατομμύρια). Το Αστεροσκοπείο Allen, όπως ονομάστηκε προς τιμήν του ευεργέτη του, θα υπάγεται στο Ινστιτούτο SETI (Search for Extra-Terrestrial Intelligence) και, σύμφωνα με τις δηλώσεις στελεχών του (ιδίου του Ινστιτούτου, θα αποτελεί "το πιο ισχυρό όργανο που διαθέτουμε για να αναζητήσουμε σημάδια από πολιτισμούς σε άλλα σημεία του γαλαξία μας". Το Allen δεν προβλέπεται να τεθεί σε λειτουργία πριν από το 2005, ενώ είναι μέχρι στιγμής άγνωστο αν ο Bill Gates θα απαντήσει στην πρόκληση αυτή του πρώην συνταίρου του με κάποια εξίσου εντυπωσιακή ενέργεια. Λέτε να πεισμώνει και να χρηματοδοτήσει, ας πούμε, την πρώτη αποστολή ανθρώπου στον Άρη; Χμ... και τι λειτουργικό θα τρέχει άραγε ο υπολογιστής του διαστημόπλοιου που θα τον μεταφέρει; Μπρρρ! Τρέμω και μόνο που το σκέφτομαι!

**Το Αστεροσκοπείο Allen θα αποτελεί "το πιο ισχυρό όργανο που διαθέτουμε για να αναζητήσουμε σημάδια από πολιτισμούς σε άλλα σημεία του γαλαξία μας".**





# Χ-Files: Όλα έτοιμα για τον 8ο κύκλο!

**Ο** Chris Carter και οι υπόλοιποι συντελεστές της δημοφιλέστατης σειράς των X-Files ετοιμάζουν πυρετωδώς τα νέα επεισόδια του όγδοου κύκλου που θα αρχίσουν να προβάλλονται στις ΗΠΑ τον Νοέμβριο και θα είναι συνολικά 20 (για την Ελλάδα φυσικά... ούτε που να το σκέφτεστε! Εμείς έχουμε τηλεοπτικές πολιτιστικές ανταλλαγές μονάχα με τη Βραζιλία). Ας δούμε μαζί τα νεότερα που έχουν προκύψει, αφού πρώτα σας προειδοποιήσω πως ακολουθούν... heavy spoilers!

- Ο David Duchovny τελικά θα εμφανιστεί σε έντεκα επεισόδια, στα οποία συμπεριλαμβάνεται και το εισαγωγικό του νέου κύκλου. Για όσους δεν το γνωρίζουν, στο τελευταίο επεισόδιο του έβδομου

κύκλου ο Mulder ανεβαίνει οικειοθελώς στο διαστημόπλοιο των εξωγήινων και αποχωρεί από τον... πλανήτη μας μαζί με τον Bounty Hunter και διάφορους abductees, ενώ η Scully ανακοινώνει στον Skinner πως είναι έγκυος, χωρίς όμως να αποκαλύπτει από ποιον, και ο Cancer Man (υποτίθεται ότι) σκοτώνεται από τον Krycek με τη μέθοδο της... πτώσης από τις σκάλες! Σιγά, το πιστέψαμε τώρα...

- Προστίθεται ένα νέο μέλος στο βασικό καστ των X-Files, κάτι ας πούμε σαν νέος παρτενέρ της Scully (αν και ο Chris Carter δηλώνει πως τα πράγματα δεν είναι ακριβώς έτσι, τουλάχιστον από την αρχή), ο Agent John Doggett, τον οποίο ενσαρκώνει ο ηθοποιός Robert Patrick, γνωστός από το ρόλο του "κακού"

**Ν**έο μέλος στο βασικό καστ των X-Files, ο Agent John Doggett, τον οποίο ενσαρκώνει ο ηθοποιός Robert Patrick, γνωστός από το ρόλο του "κακού" Εξολοθρευτή στο "Terminator 2"!



Εξολοθρευτή στο "Terminator 2"!

- Σύμφωνα με δηλώσεις του ίδιου του Carter, ο William B. Davis θα εμφανιστεί οπωσδήποτε τουλάχιστον σε ένα επεισόδιο ακόμα -ζωντανός ή νεκρός-, ο Mitch Pileggi θα έχει μεγαλύτερη συμμετοχή στο σήριαλ, ενώ η νέα σειρά με πρωταγωνιστές τους Lone Gunmen θα ξεκινήσει τελικά να προβάλλεται τον Μάρτιο και ο πρώτος κύκλος της θα αποτελείται μόνο από δεκατρία επεισόδια.

Αυτά προς το παρόν εν περιλήψει (αν σας έγραφα όλα όσα ήθελα, δεν θα με έφτανε η στήλη - για να μην πω το περιοδικό). Θα σας κρατάμε, φυσικά, ενήμερους για οτιδήποτε νεότερο ήθελε προκύψει...

## Παγίδα για... τέρας!

**Σ**τη λίμνη Seljord της Νότιας Νορβηγίας φημολογείται πως διαμένει ένας πρώτος Εάδερφος της περιβόητης Nessie -ή τέρας του Loch Ness, αν θέλετε-, ο Selma. Ε, τι πιο φυσιολογικό λοιπόν από το να οργανωθεί ένα... διεθνές κυνήγι του από κυνηγούς τεράτων που προέρχονται από διάφορες χώρες του πλανήτη; Κι

όμως, έγινε κι αυτό! Μία ομάδα 12 ειδικών από τη Νορβηγία, τη Σουηδία, τον Καναδά και το Βέλγιο έστησε μία τεράστια παγίδα με δόλωμα που πιστεύεται ότι θα προσελκύσει τον Selma, ενώ δύο βιολόγοι από το Πανεπιστήμιο



**Μ**ία ομάδα 12 ειδικών από τη Νορβηγία, τη Σουηδία, τον Καναδά και το Βέλγιο έστησε μία τεράστια παγίδα με δόλωμα που πιστεύεται ότι θα προσελκύσει τον Selma, ενώ δύο βιολόγοι από το Πανεπιστήμιο του Οσλο βρίσκονται σε ετοιμότητα προκειμένου να πάρουν δείγματα DNA.

του Οσλο βρίσκονται σε ετοιμότητα προκειμένου να πάρουν δείγματα DNA και να εξετάσουν το τέρας, αν τελικά πέσει στην παγίδα. Μία μετακινούμενη πλατφόρμα, τέλος, μπορεί να προσαρμόσει τη θέση της παγίδας ανάλογα με τα σήματα που θα δώσουν διάφοροι αισθητήρες που είναι διάσπαρτοι στην περιοχή. Σημειωτέον πως οι Νορβηγοί έχουν αρκετά μεγάλη παράδοση στην κρυπτοζωολογία - δείτε και στη συνοδευτική φωτογραφία το εξώφυλλο ενός σχετικού βιβλίου που κυκλοφόρησε πρόσφατα στη σκανδιναβική χώρα.

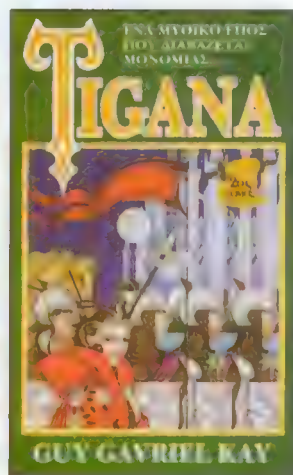
Οι πρώτες αναφορές για τον Selma έγιναν γύρω στα 1750, και σήμερα αποτελεί -αν μη τι άλλο- μία σημαντική τουριστική ατραξιόν. Οι περισσότερες μαρτυρίες τον περιγράφουν σαν ένα γιγαντιαίο αποκρουστικό ερπετό, με κεφάλι αλόγου. Βρε παιδιά, τζάμπα ψάχνετε στου διαόλου τη μάνη: Εδώ τον έχουμε και λέγεται Πατρίκος...

PC



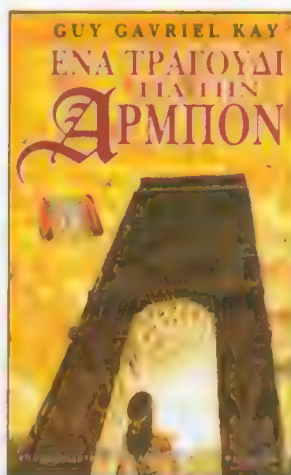
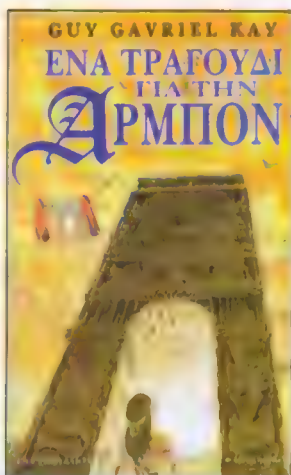
# MASTER O

Ο Guy Gavriel Kay γεννήθηκε και μεγάλωσε στον Καναδά. Εδώ και χρόνια ζει στο Τορόντο και εργάζεται ως συγγραφέας και παραγωγός στο CBC Radio. Είναι πτυχιούχος Νομικής από το Πανεπιστήμιο του Τορόντο. Για τη συγγραφή των έργων του ταξιδεύει συχνά σε ολόκληρο τον κόσμο. Οι εκδόσεις Anubis έχουν εκδώσει στα ελληνικά τα έργα του, τα οποία απολαμβάνουν μεγάλης επιτυχίας, καθώς ο συγγραφέας θεωρείται από τους λίγους στο είδος του.





# F FANTASY



Τις να παραγγείλετε τα βιβλία, συζητήσετε το κομμάτι στη σελίδα 163 του περιοδικού.



# Συσκευές ελέγχου

## ■ Πληκτρολόγια και ποντίκια της Microsoft

**Ο έλεγχος ενός υπολογιστή γίνεται κατά βάση από δύο συσκευές, οι οποίες συναντώνται σε όλα τα PCs που κυκλοφορούν: το πληκτρολόγιο και το ποντίκι. Πρόκειται για τους πλέον απαραίτητους βοηθούς του χρήστη, οι οποίοι του επιτρέπουν με ευκολία και ταχύτητα να ολοκληρώνει τις εργασίες του.**

Του Δημήτρη Καρέτσου  
dimcar@compulink.gr

**Μ**εταξύ των δύο, το πληκτρολόγιο υπήρξε η πρώτη συσκευή ελέγχου. Στο πρώτο IBM XT το πληκτρολόγιο δεν είχε καμία σχέση με τις σημερινές συσκευές, καθώς είχε μόλις 84 πλήκτρα και σαφώς όχι την ευχρηστία των σημερινών απογόνων του. Όμως το λειτουργικό σύστημα της εποχής, το DOS, δεν μπορούσε να ελεγχθεί με κανέναν άλλον τρόπο και έτσι το πληκτρολόγιο έγινε ο αχώριστος σύντροφος κάθε χρήστη. Κάποια στιγμή αυξήθηκαν τα πλήκτρα του και από 84 έγιναν 101, καθώς προστέθηκε το αριθμητικό πληκτρολόγιο. Όταν εμφανίστηκαν τα πρώτα Windows, άρχισε να γίνεται αντιληπτό ότι είναι αναγκαίο ένα νέο μέσο ελέγχου. Κάπως έτσι εμφανίστηκε το mouse, το οποίο αυτή τη στιγμή είναι ίσως το πιο απαραίτητο περιφερειακό ενός υπολογιστή. Το ποντίκι σε συνδυασμό με την ευχρηστία των Windows έδωσε τη δυνατότητα σε κάθε χρήστη να ελέγχει πολύ πιο εύκολα τον υπολογιστή του. Αρχικά τα

ποντίκια είχαν δύο πλήκτρα, ωστόσο σήμερα έχουν προστεθεί τόσες δυνατότητες που δεν μπορεί να υπάρξει σύγκριση των προϊόντων στις δύο αυτές χρονικές περιόδους.

Η Microsoft είναι μακράν η μεγαλύτερη εταιρία παραγωγής software, ωστόσο έχει εισέλθει και σε μερικούς τομείς της βιομηχανίας του hardware. Μεταξύ άλλων, διαθέτει μία πλήρη γκάμα πληκτρολόγιων και ποντικιών που διαθέτουν πολλές δυνατότητες, οι οποίες προσανατολίζονται για χρήση με τα λειτουργικά συστήματα της εταιρίας. Τα προϊόντα της χαρακτηρίζονται όλα για την υψηλή ποιότητα κατασκευής και ξεχωρίζουν από τις απλές λύσεις που συναντώνται κατά κόρον στην αγορά.

### ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΑ

Η σειρά με τα πληκτρολόγια της εταιρίας περιλαμβάνει τέσσερα μοντέλα, τα Natural Keyboard Pro, Natural Keyboard Elite, Internet Keyboard και Internet Keyboard Pro. Το παλαιότερο από αυτά είναι το **Natural**





## ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΑ

Μοντέλο	Αριθμός επιπλέον πλήκτρων	Interface	Διάθεση	Τιμή (+ΦΠΑ)
Natural Keyboard Pro	19	PS/2, USB	Microsoft Ελλάς	14.600
Natural Keyboard Elite	-	PS/2	Microsoft Ελλάς	-
Internet Keyboard	10	PS/2	Microsoft Ελλάς	6.700
Internet Keyboard Pro	19	PS/2, USB	Microsoft Ελλάς	12.200

**Keyboard Elite.** Το μοντέλο αυτό ξεχωρίζει αμέσως καθώς διαθέτει εκκεντρικό σχεδιασμό. Πρόκειται για ένα "σπαστό" πληκτρολόγιο, καθώς τα πλήκτρα δεν είναι τοποθετημένα παράλληλα, όπως σε όλα τα τυπικά πληκτρολόγια, αλλά υπό γωνία. Το πληκτρολόγιο ουσιαστικά είναι χωρισμένο σε δύο τμήματα τα οποία σχηματίζουν μεταξύ τους γωνία. Με αυτόν τον τρόπο τα χέρια τοποθετούνται ευκολότερα πάνω στα πλήκτρα και έτσι γίνεται ευκολότερος ο χειρισμός. Πέρα από τη διαφοροποίηση στην τοποθέτηση των πλήκτρων, το μοντέλο αυτό διαθέτει ειδική βάση στο κάτω άκρο του, στην οποία μπορεί ο χρήστης να στηρίζει τους καρπούς του. Η εργονομία του πληκτρολογίου αυτού είναι ιδιαίτερα υψηλού επιπέδου. Το γεγονός ότι τα πλήκτρα είναι διαφορετικά τοποθετημένα σε σχέση με τον συνηθισμένο τρόπο ίσως προβληματίζει πολλούς πατροπαράδοτους χρήστες, όπως ο υπογράφων. Ωστόσο, όταν κάποιος συνηθίσει αυτόν τον τρόπο ελέγχου, είναι πολύ πιο ξεκούραστος. Πρέπει να σημειώσουμε ότι το Natural Keyboard Elite συνδέεται τόσο μέσω της τυπικής PS/2 θύρας όσο και μέσω USB. Προτείνεται ο δεύτερος τρόπος, καθώς εξοικονομούνται IRQs.

Για όσους αναζητούν μερικές επιπλέον λειτουργίες, η Microsoft διαθέτει το **Natural Keyboard Pro**. Τούτο στηρίζεται στο σχεδιασμό του προηγούμενου μοντέλου. Ακολουθεί τον ίδιο τρόπο τοποθέτησης των πλήκτρων, ωστόσο προσφέρει πολλές περισσότερες λειτουργίες. Το μέγεθος του Natural Keyboard Pro διαφοροποιείται από το Natural

Keyboard Elite, καθώς είναι σαφώς μεγαλύτερο. Ο λόγος είναι η προσθήκη μερικών ακόμα πλήκτρων στο επάνω μέρος της συσκευής. Πρόκειται για 19 επιπλέον πλήκτρα, καθένα από τα οποία αντιστοιχεί σε μία διαφορετική λειτουργία. Έτσι, διαθέτει μία σειρά από Internet πλήκτρα, τα οποία αντιστοιχούν στις λειτουργίες Back, Forward, Stop, Refresh, Search, Favorites και Home του browser. Επίσης, διαθέτει μία δεύτερη σειρά από multimedia πλήκτρα, τα οποία επιτρέπουν τις λειτουργίες Mute, Volume Down, Volume Up, Play/Pause, Stop, Previous Track, Next Track και Media. Υπάρχει ακόμα ένα πλήκτρο για την εκκίνηση του e-mail client, δύο προγραμματιζόμενα πλήκτρα και, τέλος, ένα sleep πλήκτρο, το οποίο ενεργοποιεί άμεσα τη λειτουργία suspend του υπολογιστή, εφόσον αυτός είναι ACPI συμβατός. Η χρησιμότητα όλων αυτών των πλήκτρων εξαρτάται άμεσα από κάθε χρήστη, καθώς μόνο εφόσον αυτός τα συνηθίσει, το πληκτρολόγιο θα αξίζει τα χρήματά του. Ωστόσο είναι καθαρά θέμα χρόνου. Ειδικά λειτουργίες, όπως αυξομειώση του ήχου ή έναρξη του e-mail client, συνηθίζονται γρήγορα και διευκολύνουν το χρήστη. Ακόμα ένα ενδιαφέρον στοιχείο του συγκεκριμένου πληκτρολογίου είναι το γεγονός ότι διαθέτει USB hub δύο θέσεων.

Έτσι, όταν

δεδεμένο μέσω της USB θύρας, το λειτουργικό το αναγνωρίζει αυτόματα και δίνει αμέσως τον έλεγχο των πλήκτρων, χωρίς όμως να είναι δυνατόν να προγραμματιστούν τα αντίστοιχα πλήκτρα. Για όσους αναζητούν το ίδιο πληκτρολόγιο στην παραδοσιακή μορφή του, η Microsoft έχει φροντίσει και διαθέτει το **Internet Keyboard Pro**, το οποίο είναι ακριβώς ίδιο με το προηγούμενο μοντέλο, έχοντας απλώς τη γνωστή διάταξη των πλήκτρων. Η τελευταία πρόταση της εταιρίας ακούει στο όνομα **Internet Keyboard** και πρόκειται για μία έκδοση του Internet Keyboard Pro με λιγότερα πλήκτρα. Υπάρχουν πλήκτρα για έλεγχο του browser, ένα πλήκτρο για την εκκίνηση του e-mail client, δύο προγραμματιζόμενα και ένα πλήκτρο sleep. Ακόμα, το Internet Keyboard δεν διαθέτει USB hub, ωστόσο χαρακτηρίζεται από την ίδια υψηλή ποιότητα κατασκευής που συναντάμε σε όλα τα μοντέλα της εταιρίας. Σε γενικές γραμμές τα προϊόντα της Microsoft αξίζουν της προσοχής σας. Ειδικά τα δύο κορυφαία, το Natural Keyboard Pro και το Internet Keyboard Pro, τα οποία πραγματικά δημιουργούν ένα διαφορετικό επίπεδο ελέγχου του υπολογιστή.

## ΠΟΝΤΙΚΙΑ

Πέρα από τη σειρά με τα πληκτρολόγια, η Microsoft διαθέτει και μια σειρά με ποντίκια. Καθώς η ίδια έφερε στον κόσμο των PCs τα ποντίκια μέσω των Windows, όφειλε να διαθέτει και προϊόντα για να υποστηρίξει τις προσπάθειές της. Αν και διαθέτει μεγάλη γκάμα προϊόντων, θα ασχοληθούμε με τα κορυφαία, τη σειρά που υιοθετεί την τεχνολογία IntelliMouse. Η τεχνολογία αυτή είναι επαναστατική, καθώς για πρώτη φορά εμφανίζονται ποντίκια και που δεν διαθέτουν τη γνωστή μπίλια. Μέχρι τώρα η μπίλια αυτή υπήρξε



αυτό συνδεθεί με τον υπολογιστή μέσω USB θύρας, δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να χρησιμοποιήσει ακόμα δύο θύρες, γεγονός αρκετά σημαντικό αν σκεφτεί κανείς πόσες USB συσκευές κυκλοφορούν. Πρέπει να σημειώσουμε ότι για να λειτουργήσουν τα επιπλέον πλήκτρα, χρειάζεται να γίνει εγκατάσταση των ειδικών drivers που διαθέτει η εταιρία. Ωστόσο, τόσο σε περιβάλλον Windows 98SE και Windows 2000 και εφόσον το πληκτρολόγιο είναι συν-





## ΠΟΝΤΙΚΙΑ

Μοντέλο	Αριθμός πλήκτρων	Wheel	Interface	Διάθεση	Τιμή +ΦΠΑ
IntelliMouse with Intellieye	2	NAI	PS/2, USB	Microsoft Ελλάς	10.900
IntelliMouse Optical	4	NAI	PS/2, USB	Microsoft Ελλάς	14.700
IntelliMouse Explorer	4	NAI	PS/2, USB	Microsoft Ελλάς	19.200

το μεγαλύτερο μαρτύριο των χρηστών υπολογιστών, επειδή σκονίζεται πολύ εύκολα, δεν προσφέρει την ακρίβεια που χρειάζεται και φυσικά δεν λειτουργεί σε κάθε επιφάνεια. Χάρη στην τεχνολογία Intellieye, τα προαναφερόμενα προβλήματα εξαλείφονται, καθώς η μπίλια αντικαταστάθηκε από μία CMOS ψηφιακή κάμερα, η οποία τραβάει 1.500 φωτογραφίες ανά δευτερόλεπτο στην επιφάνεια κάτω από το ποντίκι. Στη συνέχεια, ένα DSP (Digital Signal Processor) αναλύει τις εικόνες αυτές και μεταφράζει την κίνηση του ποντικιού σε άψογη κίνηση του κέρσορα. Ο επεξεργαστής που χρησιμοποιείται έχει ισχύ 18 MIPS. Χάρη στην τεχνολογία αυτή, τα ποντίκια που την αξιοποιούν προσφέρουν τέλεια κίνηση, ακόμα και στην πιο άσχημη επιφάνεια. Η ακρίβεια στην κίνηση είναι κορυφαία και μόλις ο χρήστης συνηθίσει το χειρισμό, θα έχει στα χέρια του ένα τέλειο εργαλείο. Ειδικά σε παιχνίδια τύπου Quake, όπου η ακρίβεια έχει μεγάλη σημασία, τα ποντίκια με το Intellieye δίνουν σημαντικό πλεονέκτημα.

Η σειρά με τα Intellieye ποντίκια διαθέτει τρία μοντέλα, τα IntelliMouse with Intellieye, IntelliMouse Optical και IntelliMouse Explorer. Το **IntelliMouse with Intellieye** είναι η βασική λύση της Microsoft θυμίζοντας το τυπικό μοντέλο της εταιρίας. Διαθέτει δύο πλήκτρα και ένα wheel και συνδέεται στον υπολογιστή μέσω είτε της PS/2 θύρας είτε USB. Στη χρήση, το ποντίκι είναι αρκετά πρακτικό και ξεκούραστο ενώ λειτουργεί χωρίς κανένα πρό-

βλημα σε οποιαδήποτε επιφάνεια, χωρίς την ανάγκη για ύπαρξη mouse pad. Το **IntelliMouse Explorer** είναι η δεύτερη πρόταση της εταιρίας. Ο σχεδιασμός του είναι αρκετά διαφορετικός από τα περισσότερα ποντίκια καθώς το ξεχωριστό ασημί χρώμα του και το μεγάλο σχετικά μέγεθός του το καθιστούν κάτι το ξεχωριστό. Με την πρώτη ματιά εντυπωσιάζει, ειδικά από το κάτω μέρος του, όπου καλύπτεται από ένα κόκκινο διάφανο πλαστικό, το οποίο φωτίζει το χώρο στον οποίο εφά-

πτεται. Το μεγάλο σχετικά μέγεθός του βοηθάει ανθρώπους με μεγαλύτερα χέρια να το χρησιμοποιούν ευκολότερα, χωρίς όμως να προκαλείται πρόβλημα για τους υπόλοιπους χρήστες. Πέρα από τα δύο τυπικά πλήκτρα και το wheel, το IntelliMouse Explorer διαθέτει δύο επιπλέον πλήκτρα, τα οποία χρησιμοποιούνται κατά την ώρα που ο χρήστης σερφάρει στο Internet για λειτουργίες back και forward. Η σύνδεση με τον υπολογιστή επιτυγχάνεται μέσω τόσο PS/2 όσο και USB, με τη δεύτερη να προτιμάται για λόγους ταχύτητας και καλύτερης αξιοποίησης της Intellieye τεχνολογίας.

Η τελευταία πρόταση της εταιρίας είναι το **IntelliMouse Optical**. Πρόκειται για ακόμα ένα ποντίκι, το οποίο αξιοποιεί την τεχνολογία Intellieye, είναι μικρότερο από το IntelliMouse Explorer και βολεύει περισσότερους ανθρώπους. Το σχέδιό του είναι ακόμα πιο εργονομικό και δύσκολο ο χρήστης θα κουραστεί. Διαθέτει τα τυπικά πλήκτρα, το wheel και ακόμα δύο πλήκτρα, ένα σε καθεμία από τις δύο

πλευρές του. Τα πλήκτρα αυτά χρησιμοποιούνται για τις λειτουργίες back και forward κατά το σερφάρισμα στο Internet, ωστόσο υπάρχει δυνατότητα να προγραμματιστούν για οποιαδήποτε άλλη λειτουργία.

Σε γενικές γραμμές και οι τρεις προτάσεις της Microsoft αποτελούν άξιες λύσεις λόγω της τεχνολογίας που υλοποιούν. Προσφέροντας πιο ξεκούραστη χρήση, μεγαλύτερη αντοχή στο χρόνο και στη σκόνη και άριστη ακρίβεια, τα προαναφερόμενα τρία ποντίκια είναι άξιοι βοηθοί. Ανάλογα με το τι ζητά κάθε ξεχωριστός άνθρωπος, καλύπτουν κάθε ανάγκη. Όταν αποκτήσετε ένα, μετά πολύ δύσκολα θα μπορέσετε να επιστρέψετε στα κλασικά ποντίκια.

## ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Τα ανωτέρω προϊόντα της Microsoft δείχνουν το δρόμο που θα ακολουθηθεί από τις εταιρίες. Οι επιπλέον ανάγκες των χρηστών, η διάδοση του Internet και το γεγονός ότι το μεγαλύτερο μέρος των χρηστών διαθέτουν και χρησιμοποιούν λειτουργικά συστήματα της Microsoft, δείχνει ότι τα προαναφερόμενα προϊόντα έχουν θέση στην αγορά. Ο συνδυασμός ενός ποντικιού και ενός πληκτρολόγιου από τη Microsoft προσφέρει σημαντικές ευκολίες στο χρήστη, ειδικά αν αποκτηθεί πληκτρολόγιο με ενσωματωμένο USB hub. Στην περίπτωση αυτή, ο χρήστης θα μπορέσει να αξιοποιήσει τις USB δυνατότητες του ποντικιού, χωρίς να χρειαστεί να εξαντλήσει τις USB θύρες του. Στην πράξη, τα επιπλέον πλήκτρα παρέχουν ευκολότερη πρόσβαση στις λειτουργίες του υπολογιστή. Με ένα πλήκτρο μπορούμε να ξεκινήσουμε ένα audio CD, να αυξομειώσουμε τον ήχο, να εκκινήσουμε το Outlook Express. Η λειτουργία του sleep είναι πολύ ενδιαφέρουσα, καθώς εφόσον υποστηρίζεται από το mainboard, μπορούμε να "κοιμίσουμε" τον υπολογιστή από το πληκτρολόγιο και να τον επαναφέρουμε κουνώντας το mouse. Από την άλλη, τα δύο επιπλέον πλήκτρα των ποντικιών και η αρτιότητα της τεχνολογίας Intellieye, τα καθιστά κορυφαίες επιλογές. Δοκιμάσαμε σε κάθε είδος επιφάνειας και η λειτουργικότητά τους δεν σταμάτησε ούτε για μια στιγμή. Ακόμα και στην πιο ανώμαλη επιφάνεια, λειτούργησαν άψογα. Σε συνδυασμό με το γεγονός ότι δεν ενοχλούνται από τη σκόνη και έτσι δεν χρειάζονται καθάρισμα κάθε τόσο, αποτελούν αξιόπιστες λύσεις που θα συνεχίσουν να λειτουργούν για χρόνια. Η επιλογή ανήκει στον τελικό χρήστη, ωστόσο οι προαναφερόμενες προτάσεις συνιστώνται ανεπιφύλακτα.

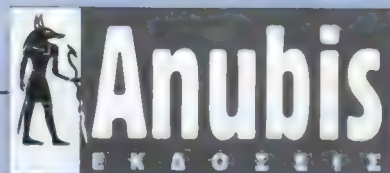
PC





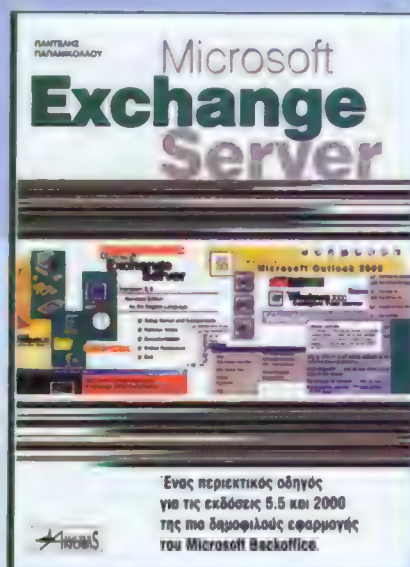
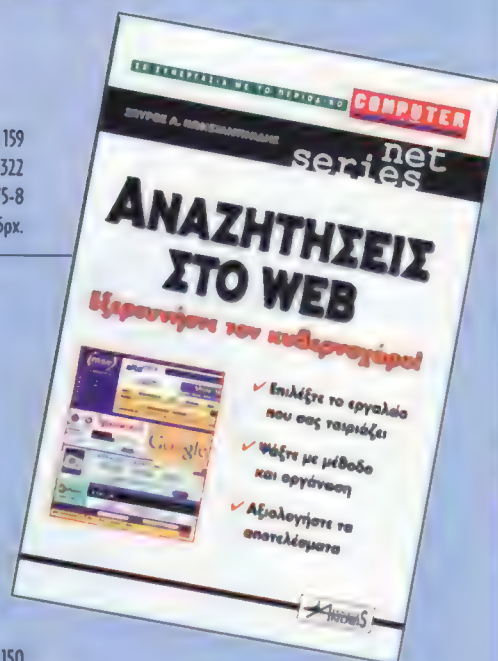
# Νέες κυκλοφορίες

από την



Σελ.: 143  
Κωδικός: EB-00-319  
ISBN: 960-306-274-X  
Τιμή: 3.800 δρχ.

Σελ.: 159  
Κωδικός: EB-00-322  
ISBN: 960-306-275-8  
Τιμή: 3.800 δρχ.



Σελ.: 150  
Κωδικός: EB-00-320  
ISBN: 960-306-267-7  
Τιμή: 4.800 δρχ.



Κυκλοφορεί  
τογ Σεπτέμβρη



Κυκλοφορεί  
τον Σεπτέμβρη

Για παραγγελίες συμπληρώστε το κουπόνι της Anubis Collection που εσωκλείεται στο περιοδικό στη σελίδα 163.



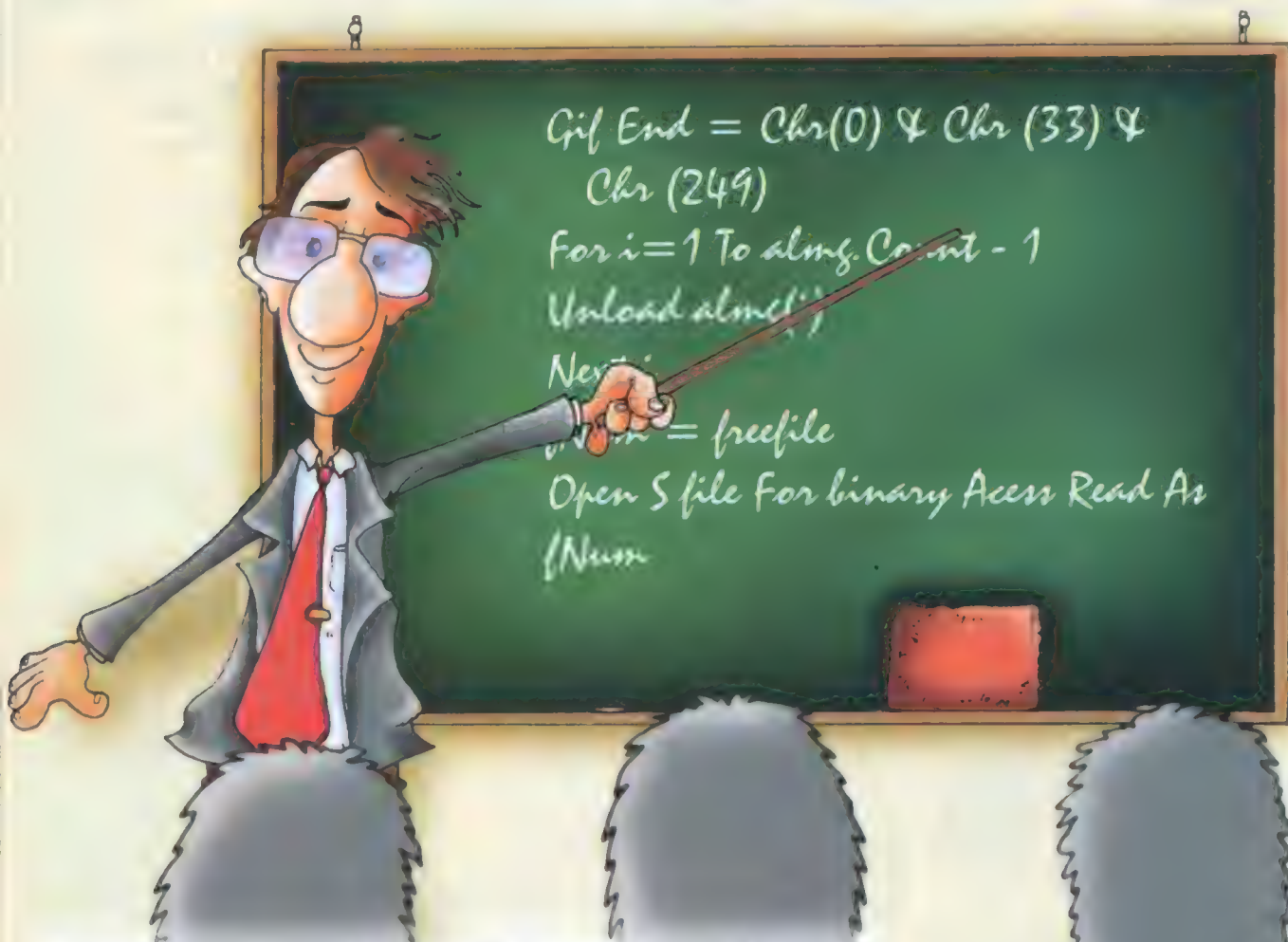
Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, φαξ: 01-9216847  
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801487, φαξ: 01-3841095  
Βιβλιοπωλείο: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801761, φαξ: 01-3841095  
Web site: www.anubis.gr, e-mail: anubis@compupress.gr



# ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ στην ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

## Δρόμοι μετά το λύκειο...

του Πέτρου Παπαθανασίου  
petros@compupress.gr



```
Get End = Chr(0) & Chr(33) &  
Chr(249)  
For i=1 To almg.Count - 1  
Unload almg(i)  
Next i  
Num = freefile  
Open S file For binary Access Read As  
{Num
```

Θυμάμαι, όταν πριν από δέκα χρόνια έδινα εισαγωγικές εξετάσεις για το Πολυτεχνείο, όλος ο περίγυρός μου, από την οικογένειά μου έως τους καθηγητές μου, αναμασούσε τη φράση "η επιστήμη των υπολογιστών είναι η επιστήμη του μέλλοντος". Φαίνεται ότι ακόμη και σήμερα η επιστήμη των υπολογιστών έχει πολύ μέλλον, καθώς, παρ' όλο που όλη η Ευρώπη μαστίζεται από την ανεργία -κυρίως στις νεαρές ηλικίες-, η αγορά εργασίας στις νέες τεχνολογίες και την πληροφορική καλά κρατεί.

π. ν. π. σ.



**Η** σύγχρονη τεχνολογία μείωσε τόσο πολύ τις αποστάσεις, που πλέον η Γη φαντάζει σαν μία μεγάλη γειτονιά. Τα σύνορα των κρατών έχουν καταντήσει να αποτελούν τρεμάμενες γραμμές που απλώς ορίζουν σε ένα καθαρά τυπικό πλαίσιο ποια εδάφη ανήκουν σε ποιον. Η χώρα μας, ως μέλος μίας ευρύτερης κοινότητας (Ευρωπαϊκή Ένωση), η οποία οδεύει με μαθηματική ακρίβεια προς την πλήρη ενοποίηση, συγκαταλέγεται σε εκείνες που ήδη γνωρίζουν από κοντά το παγκοσμιοποιημένο μοντέλο που τείνει να επικρατήσει. Το εκπαιδευτικό σύστημα δεν θα ήταν δυνατόν να μείνει έξω από αυτές τις κοσμοϊστορικές αλλαγές. Η εκπαίδευση με μόνο ρόλο τη γενικότερη επιμόρφωση του ατόμου είναι παρελθόν. Όλες οι βαθμίδες της (από τη μέση και πάνω) συνδέονται άμεσα με την παραγωγή, με τα πανεπιστήμια και τις ανώτερες σχολές να προετοιμάζουν τους επιστήμονες που θα επανδρώσουν τον έντονα ανταγωνιστικό επαγγελματικό στίβο, ο οποίος δεν γνωρίζει πια σύνορα κρατών. Οι αλλαγές σε ένα απαιτητικό σύστημα εκπαίδευσης, όπως το ελληνικό, προκάλεσαν τα γνωστά σε όλους μας παρράγουδα των προηγούμενων ετών, ενώ η ανασφάλεια για το μέλλον και η έλλειψη ουσιαστικής πληροφόρησης γονέων και μαθητών έχουν ως αποτέλεσμα την ακόμη πιο δυσκίνητη μετάβαση στα νέα δεδομένα.

Στις λίγες σελίδες που ακολουθούν θα προσπαθήσουμε αφ' ενός να ανιχνεύσουμε τους δρόμους που ανοίγονται μετά το λύκειο στους νέους εκείνους που επιθυμούν να ειδικευτούν στις νέες τεχνολογίες των υπολογιστών και του

## ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Η επιστήμη της πληροφορικής σε όλες τις βαθμίδες, από τα συστήματα υπολογιστών και τηλεπικοινωνιών μέχρι την ανάπτυξη του λογισμικού. Οι σπουδαστές παρακολουθούν μαθήματα πληροφορικής, τα πιο βασικά εκ των οποίων είναι: συστήματα υπολογιστών, γλώσσες προγραμματισμού, δίκτυα, τεχνητή νοημοσύνη και ρομποτική, συστήματα αποφάσεων και αυτοματισμού, πρακτικές εφαρμογές υπολογιστών.

## ΜΗΧΑΝΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Ειδικευση στο ένα σκέλος της επιστήμης των υπολογιστών, αυτό του hardware. Οι σπουδαστές αποκτούν γνώσεις σχετικές με την τεχνολογία και την αρχιτεκτονική των

υπολογιστών, τα ολοκληρωμένα (ψηφιακά και αναλογικά) κυκλώματα, τα περιφερειακά, τις συσκευές δικτύου και τα συστήματα αυτοματισμού.

## ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ/ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Το δεύτερο σκέλος της επιστήμης των υπολογιστών είναι το λογισμικό, δηλαδή ο προγραμματισμός, και σε αυτόν ακριβώς ειδικεύεται ο σπουδαστής της πληροφορικής. Από λειτουργικά συστήματα και γλώσσες προγραμματισμού έως το σχεδιασμό συγκεκριμένων εφαρμογών -και παιχνιδιών-, οι εφαρμογές για το Internet και γενικά τα δίκτυα και η διοίκηση επιχειρήσεων με χρήση υπολογιστών είναι οι βασικότερες κατηγορίες του προγράμματος εκπαίδευσης.

Internet και αφ' ετέρου να ανακαλύψουμε ποιες επαγγελματικές πόρτες τούς ανοίγονται στη συνέχεια.

## ΑΝΩΤΕΡΗ/ΑΝΩΤΑΤΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Το ανώτερο επίπεδο εκπαίδευσης εκπροσωπείται αυτή τη στιγμή από τα δημόσια πανεπιστήμια και το Πολυτεχνείο. Η μόρφωση που παρέχεται στην ανώτατη εκπαίδευση δεν είναι άμεσα συνυφασμένη με την επαγγελματική αποκατάσταση, αλλά αποτελεί πιστοποίηση της ολοκληρωμένης γνώσης πάνω σε γενικότερα

αντικείμενα. Μέχρι πρότινος η είσοδος στα πανεπιστήμια εξασφαλιζόταν μέσω της επιτυχίας στις πανελλαδικές εξετάσεις που έδιναν οι απόφοιτοι του λυκείου. Τώρα πια, στη μετά εκπαιδευτικής μεταρρυθμίσεως εποχή, τυπικά ο δρόμος προς αυτά έχει ανοίξει για όλους τους μαθητές του λυκείου, αρκεί να πετύχουν καλές βαθμολογίες στις εξετάσεις που δίνουν στο τέλος κάθε σχολικής χρονιάς.

Τα ΤΕΙ (Τεχνικά Επαγγελματικά Ιδρύματα) βρίσκονται ένα σκαλοπάτι κάτω από τις πανεπιστημιακές σχολές, επικεντρώνοντας την προσοχή τους πολύ περισσότερο στην επαγγελμα-

## ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΕΣ ΤΕΚ

## ΤΕΧΝΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Ειδικευση στα ψηφιακά συστήματα των υπολογιστών. Γνώση εγκατάστασης, συντήρησης και υποστήριξης υπολογιστών που παρέχεται μέσω μαθημάτων με θέματα ηλεκτρονικής, αρχιτεκτονικής υπολογιστών, μικροεπεξεργαστών, περιφερειακών συστημάτων και πολλών εργασιών. Η κατάρτιση δεν αφορά μόνο στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, αλλά γενικότερα και στα συστήματα αυτοματισμού.

## ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ/ΠΟΛΥΜΕΣΙΑ

Πολυμέσα ή αλλιώς multimedia στην καθομιλουμένη. Κατάρτιση στην ανάπτυξη εφαρμογών πολυμέσων, δηλαδή στην επεξεργασία, τη σύνδεση και το συνδυασμό ήχου και εικόνας μέσω υπολογιστών. Μαζί με τις βασικές γνώσεις που παρέχονται σε θέματα προγραμματισμού, ο σπουδαστής αποκτά ειδικευμένες γνώσεις σε θέματα ήχου και εικόνας, μεθοδολογίας και τεχνολογίας των πολυμέσων και πρακτικής εφαρμογής τους.

## ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ/ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

Εξειδικευμένη κατάρτιση στη χρήση του λογισμικού των υπολογιστών. Περιλαμβάνει εκπαίδευση στη συλλογή και την ανάλυση πληροφοριών μέσω υπολογιστών. Εξειδικευση στην εγκατάσταση και τη χρήση όλων των ειδών λογισμικών εφαρμογών. Στα μαθήματα που διδάσκονται συγκαταλέγονται τα λειτουργικά συστήματα, οι γλώσσες προγραμματισμού, τα πακέτα εφαρμογών και οι δομές δεδομένων.

## ΤΕΧΝΙΚΟΙ ΤΗΛΕΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Ο κόσμος του Internet, με άλλα λόγια. Κατάρτιση στην ανάπτυξη εφαρμογών Internet και σε θέματα ηλεκτρονικής επικοινωνίας και εμπορίου. Τα μαθήματα περιλαμβάνουν λειτουργικά συστήματα υπολογιστών και δικτύου (Novell, Windows NT), ανάπτυξη δικτυακών εφαρμογών, γλώσσες προγραμματισμού -με ιδιαίτερη έμφαση σε visual pro-

γραμματισμό για το Web development- και βάσεις δεδομένων.

## ΓΡΑΦΙΣΤΕΣ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Η γνώση του DTP ή Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Εντύπου ελληνιστί. Εκπαίδευση στο σχεδιασμό της έντυπης επικοινωνίας με τη χρήση υπολογιστών μέσω μαθημάτων που εκτείνονται από σχέδιο, γραφιστική και γραμματογραφία μέχρι ηλεκτρονική επεξεργασία κειμένου και εικόνας, και τεχνολογία παραγωγής εντύπου.

## COMPUTER GRAPHICS/CAD

Εφαρμογή των υπολογιστών σε κάθε είδους design, από βιομηχανικό σχέδιο και computer graphics μέχρι το σχεδιασμό στη διαφήμιση και τα ΜΜΕ. Οι σπουδαστές μαθαίνουν τις αρχές του σχεδίου και εξειδικεύονται σε ειδικές εφαρμογές, όπως animation, γραφικά 3D, συστήματα CAD, βιομηχανικό σχέδιο και τυπογραφία.



### Τ Α Κ Υ Ρ Ι Ο Τ Ε Ρ Α Ι Ε Κ

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ	ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΕΣ	ΠΕΡΙΟΧΗ	ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ	ΤΗΛΕΦΩΝΟ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΟ	5	ΑΘΗΝΑ	Μάγερ 15	5240594
ΑΘΗΝΑΙΟΝ	2	ΚΑΛΛΙΘΕΑ	Σαφούς 99	9579111
ΑΚΜΗ	1, 2, 3, 4, 5, 6	ΑΘΗΝΑ	Κοδριγκτώνος 16Α	8215883
ΑΥΓΕΡΙΝΟΠΟΥΛΟΥ	1, 2, 3, 4, 5	ΑΘΗΝΑ	Χαλκοκονδύλη 17	5230209
ΓΛΥΚΟΣ	2, 3, 4	ΑΘΗΝΑ	Ηπείρου 60	8836414
ΔΕΛΤΑ	1, 2, 3, 4, 5, 6	ΑΘΗΝΑ	Ρεθύμνου 3	8235134
ΔΕΛΤΑ	1, 2, 3, 4, 5, 6	ΘΕΣ/ΝΙΚΗ	Δωδεκανήσου 14	(031) 544363
ΔΗΜΗΤΡΕΛΗ	5	ΘΕΣ/ΝΙΚΗ	Βασ. Ολγας 71	(031) 862121
ΔΟΜΗ	2, 3, 4, 5, 6	ΑΘΗΝΑ	Χαρ. Τρικούπη 17-19	3840552
ΙΠΠΟΚΡΑΤΕΙΟΣ	1, 3	ΑΘΗΝΑ	Μακεδονίας 46	8212912
ΚΕΜΟΣ - ΕΜΕΛ	3	ΘΕΣ/ΝΙΚΗ	Λ. Σοφού 2	(031) 541941
ΚΟΝΤΟΛΕΦΑ	3	ΑΘΗΝΑ	Βερανζέρου 1	3826453
ΚΟΡΕΛΚΟ	2, 3, 4	ΑΘΗΝΑ	Χαλκοκονδύλη 14	3303333
ΜΑΝΩΛΑ	1, 2, 3, 4, 5	ΑΘΗΝΑ	Σουρμελή 14-16	8212119
ΕΥΝΗ	2, 3, 5, 6	ΑΘΗΝΑ	Πατησίων 31	5223972
ΟΜΗΡΟΣ	2, 3, 4, 6	ΑΘΗΝΑ	Ακαδημίας 52	3633242
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΠΕΤΡΑ	3, 4	ΑΘΗΝΑ	Πολυτεχνείου 2	5225073
ΠΥΘΑΓΟΡΑΣ	1, 2, 3, 4, 5, 6	ΘΕΣ/ΝΙΚΗ	Δωδεκανήσου 14	(031) 540615
ΣΒΙΕ	3	ΑΘΗΝΑ	Κουμουνδούρου 7	3247625
ΧΑΤΖΗΠΕΡΗ	3	ΑΘΗΝΑ	Βερανζέρου 1	3803138
ΩΜΕΓΑ	1, 2, 3, 4, 5	ΑΘΗΝΑ	Κ. Σερβίας 1	3249694

Ειδικότητες: 1-Τεχνικοί Η/Υ, 2-Πληροφορική (Πολυμέσα), 3-Πληροφορική (Τεχνικός Εφαρμογών), 4-Τεχνικοί Τηλεπληροφορικής, 5-Γραφίστες με Η/Υ, 6-CAD/3D Graphics



Μπορεί το Πολυτεχνείο να αποτελεί όνειρο για πολλούς μαθητές του λυκείου, ωστόσο δεν είναι η μοναδική οδός προς την τεχνική εκπαίδευση.

τική κατάρτιση με πιο ειδικευμένα θέματα και προγράμματα σπουδών μικρότερης χρονικής διάρκειας (6 εξάμηνα για τα ΤΕΙ, 8-10 εξάμηνα για τα ΑΕΙ).

### ΚΟΛΕΓΙΑ

Τα κολέγια συγκαταλέγονται βάσει της νομοθεσίας στην ευρύτερη κατηγορία των Κέντρων Ελευθέρων Σπουδών (ΚΕΣ) και λόγω της συνεργασίας τους με τα πανεπιστήμια του εξωτερικού παρέχουν ανώτερες σπουδές, οι οποίες στις περισσότερες περιπτώσεις είναι εφάμιλλες των κρατικών πανεπιστημίων, προσφέροντας πτυχία επιπέδου Bachelor ανάλογα με εκείνα που προσφέρουν τα συνεργαζόμενα πανεπιστήμια του εξωτερικού. Μία αρκετά συνηθισμένη πορεία ενός σπουδαστή κολεγίου μετά την ολοκλήρωση της φοίτησης σε αυτό περιλαμβάνει τη μετάβασή του στο συνεργαζόμενο πανεπιστήμιο του εξωτερικού για την ολοκλήρωση των σπουδών του σε επίπεδο Masters, ενώ το δίπλωμα του χορηγείται από το πανεπιστήμιο του εξωτερικού.

Στην περίπτωση των κολεγίων παρατηρείται το εξής κωμικοτραγικό: ενώ τα περισσότερα διαθέτουν και την υλικοτεχνική υποδομή και το πρόγραμμα σπουδών που καθιστά το πτυχίο τους ισάξιο των πανεπιστημιακών, νομικά δεν υπάρχει αναγνώριση από το ΔΙΚΑΤΣΑ. Το

πρόβλημα αυτό αναμένεται να λυθεί πολύ σύντομα, καθώς η κοινοτική οδηγία (89/48) προς τα μέλη της Ευρωπαϊκής Ένωσης για την εκπαίδευση τα υποχρεώνει σε αναγνώριση των πτυχίων ιδιωτικών πανεπιστημίων. Το πρόβλημα μάλιστα τονίζεται ιδιαίτερα, καθώς το ΔΙΚΑΤΣΑ δεν αναγνωρίζει ούτε τους πτυχιούχους του εξωτερικού, οι οποίοι έχουν προπτυχιακό τίτλο ιδιωτικού κολεγίου. Παρ' όλα αυτά, οι απόφοιτοι των κολεγίων στην Ελλάδα δεν αντιμετωπίζουν ιδιαίτερα προβλήματα επαγγελματικής αποκατάστασης, διότι απορροφούνται σχετικά εύκολα από τις ιδιωτικές επιχειρήσεις. Ωστόσο, αν ενδιαφέρεστε για



Οι κορυφαίοι σχεδιαστές αυτοκινήτων ξεκίνησαν από τεχνικές σχολές και κατέληξαν να σχεδιάζουν τέτοια αριστουργήματα με την πολύτιμη βοήθεια των υπολογιστών.



### ΚΟΛΕΓΙΑ ΠΟΥ ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΝ ΠΤΥΧΙΟ ΣΤΗΝ ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΛΕΓΙΟ	ΠΕΡΙΟΧΗ	ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ	ΤΗΛΕΦΩΝΟ
AMERICAN EUROPEAN STUDIES	ΑΘΗΝΑ	Μισαραλιώτου 15	9244270
BUSINESS & COMPUTER STUDIES	ΑΘΗΝΑ	Κλεισόβης 6	3806166
CIES	Π. ΨΥΧΙΚΟ	Μαραθωνοδρόμων 63	6724750
CMA	ΑΘΗΝΑ	Βασ. Κων/νου 5-7	7228803
CAMPUS ARTS & SCIENCES	ΚΗΦΙΣΙΑ	Δηληγιάννη 11	8018274
DEREE	ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ	Γραβιάς 6	6009800
INDIANAPOLIS INTERNATIONAL	ΑΘΗΝΑ	Βουλής 29	3236647
IST STUDIES	ΑΘΗΝΑ	Χαλκοκονδύλη 31	5226708
LA VERNE	ΚΗΦΙΣΙΑ	Π. Τσαλδάρη 18	6206188
MEDITERRANEAN	ΑΘΗΝΑ	Πλ. Ομονοίας 18	3250826
NEW YORK	ΑΘΗΝΑ	Αμαλίας 38	3225961
NORTH	ΘΕΣ/ΝΙΚΗ	15χλμ. Λ. Αεροδρομίου	(031) 464410
NORTH	ΗΡΑΚΛΕΙΟ	Αβέρωφ 27	(081) 342807
NORTH	ΙΩΑΝΝΙΝΑ	Πλ. Γεωργίου Σταύρου 5	(0651) 23623
SOUTHEASTERN	ΑΘΗΝΑ	Ακαδημίας 22	3630538
ΕΛΛΗΝΟΒΕΤΑΝΙΚΟ	ΑΘΗΝΑ	Ρεθύμνου 2	8217710
ΕΛΛΗΝΟΦΩΝΟ ΕΚΠ/ΤΗΡΙΟ (ΣΥΝΗ)	ΑΘΗΝΑ	Δερρινύ 17	8819910

πρόσληψη από το Δημόσιο θα πρέπει να κοιτάξετε αλλού - τουλάχιστον προς το παρόν.

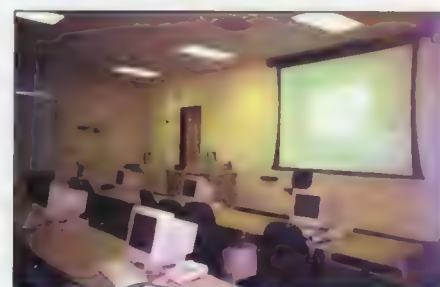
### ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ

Τα Ινστιτούτα Επαγγελματικής Κατάρτισης (ΙΕΚ) αποτελούν εκπαιδευτήρια με καθαρά επαγγελματική κατεύθυνση, καθώς εξειδικεύουν τους εκπαιδευομένους σε αντικείμενα που αφορούν σε συγκεκριμένες θέσεις απασχόλησης. Τα ΙΕΚ ως θεσμός είναι νεοσύστατος μετρώντας μόνο επτά χρόνια ύπαρξης στην Ελλάδα (από το 1993 τα δημόσια και ένα χρόνο μετά τα ιδιωτικά). Ανήκουν στη λεγόμενη μετα-δευτεροβάθμια εκπαίδευση, δηλαδή τοποθετούνται πάνω από το λύκειο και κάτω από τα

ΤΕΙ/ΑΕΙ, επειδή το αντικείμενό τους είναι πολύ συγκεκριμένο και το πρόγραμμα σπουδών χρονικά περιορισμένο, καθώς δεν ξεπερνά σε καμία περίπτωση τα 4 εξάμηνα.

Ο καθαρά επαγγελματικός στόχος των ΙΕΚ τα καθιστά πολύτιμα για την αγορά εργασίας και ευέλικτα σε ό,τι αφορά τις απαιτήσεις της τελευταίας. Συγκεκριμένα, κάθε χρόνο τροποποιούνται τα προγράμματα, δημιουργούνται νέες ειδικότητες ή καταργούνται άλλες, ανάλογα με τον τρόπο διαμόρφωσης του καταστατικού χάρτη των επαγγελματιών της χώρας. Υπάρχει μεγάλος ανταγωνισμός των ιδιωτικών με τα δημόσια ΙΕΚ, με τα πρώτα να εμφανίζονται πιο ικανά να ακολουθήσουν τις απαιτήσεις της αγοράς εργασίας, καθώς, όντας απαλλαγμένα

από τη γραφειοκρατική δυσκαμψία των δημοσίων, μπορούν πιο εύκολα να διαμορφώνουν τα προγράμματα, το περιεχόμενο διδασκαλίας και την υποδομή τους, καλύπτοντας αμεσότερα τις όποιες ανάγκες δημιουργούνται. Βέβαια, το πλεονέκτημα των ιδιωτικών ΙΕΚ συνεπάγεται την καταβολή υψηλού τιμήματος, καθώς τα διδάκτρα ξεπερνούν συνήθως τις 400.000 δρχ. ανά εξάμηνο, τη στιγμή που στα δημόσια καταβάλλεται το συμβολικό ποσό των 60.000 δρχ. Όμως, η πρόσβαση στα ιδιωτικά ΙΕΚ είναι άμεση, ενώ στα δημόσια -λόγω περιορισμένου αριθμού θέσεων- πρέπει να



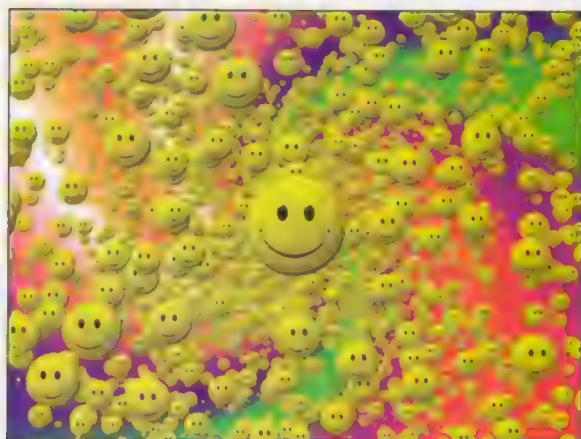
Το "ζεστό" περιβάλλον μίας αίθουσας, όπου διδάσκεται η πληροφορική.

ικανοποιούνται ορισμένα κριτήρια.

Τα ΙΕΚ καλύπτουν πλήρως τους σπουδαστές τους καθ' όλο το διάστημα φοίτησης σε αυτά, παρέχοντας αναβολή στράτευσης, ιατροφαρμακευτική περίθαλψη και ασφάλεια ατυχημάτων. Επίσης, εξασφαλίζουν τον πτυχιούχο σπουδαστή τους μέσω της αναγνώρισης του διπλώματος επαγγελματικής κατάρτισης που του παρέχουν απέναντι όχι μόνο στο ελληνικό κράτος αλλά και στην Ευρωπαϊκή Ένωση.

Τελειώνοντας το ΙΕΚ, αν το επιθυμεί, ο απόφοιτος μπορεί να συνεχίσει τις σπουδές του στο εξωτερικό (στα χρόνια εκπαίδευσης στο Ινστιτούτο προσμετρώνται τα χρόνια φοίτησης στο εξωτερικό) και σε ένα ή δύο χρόνια να αποκτήσει και διπλώμα Bachelor στην ειδικότητά του.

Ο αριθμός των δημόσιων και ιδιωτικών ΙΕΚ είναι παραπάνω από ικανοποιητικός και για τα αστικά κέντρα και για την περιφέρεια, καλύπτοντας τις ανάγκες των σπουδαστών, χωρίς οι τελευταίοι να είναι αναγκασμένοι να απομακρύνονται από τα σπίτια τους στην πλειονότητα των περιπτώσεων.



Τι δουλειά έχει μία τέτοια εικόνα σε ένα αφιέρωμα για την εκπαίδευση; Αν γνωρίζατε τι πέραση έχουν οι ειδικευμένοι στα 3D γραφικά, θα χαμογελάγατε όπως οι τρισδιάστατες φατούρες της φωτογραφίας.



### Σ Π Ο Υ Δ Ε Σ Τ Ε Λ Ο Σ ! Κ Α Ι Τ Ω Ρ Α Τ Ι

**Π**ολύ ωραία όλα τα δεδομένα για τις σχολές και τα ινστιτούτα κατάρτισης, το μεγάλο ερώτημα όμως είναι: "Τι θα κάνω αφού τελειώσω τις σπουδές μου;". Μιλήσαμε γι' αυτό το θέμα με τον υπεύθυνο του τμήματος Ανθρωπίνων Πόρων της εταιρίας ICAP - όπου γίνεται διαχείριση 18.000 βιογραφικών σημειωμάτων που προωθούνται σε ιδιωτικές και δημόσιες επιχειρήσεις - κ. **Θεόδωρο Γεωργιλάκη**, ο οποίος μας παρουσίασε την πραγματικότητα στο χώρο της αγοράς εργασίας.

**PCM:** Ποια είναι η εικόνα της αγοράς εργασίας τώρα και ποια η πρόβλεψή σας για τα προσεχή χρόνια;

**Θ.Γ.:** Τα τελευταία τέσσερα χρόνια υπάρχει μεγάλη κινητικότητα στην αγορά εργασίας, καθώς οι εταιρίες ανανεώνουν το προσωπικό τους. Ένας επιπλέον λόγος της κινητικότητας αυτής είναι η παρατηρούμενη δέλση -κυρίως των νέων ανθρώπων- για εξέλιξη μέσα σε ένα με δύο χρόνια, ενώ παλαιότερα παρέμεναν μέχρι και οκτώ χρόνια στην ίδια θέση. Τώρα μέσα σε δύο χρόνια επιδιώκουν να παίρνουν τίτλους και επιπλέον χρήματα - προφανώς. Αυτή η κινητικότητα επιφέρει μισθολογική αύξηση και -το κυριότερο- εναλλαγή στην αγορά εργασίας. Παρ' ότι σε θέσεις οικονομικού και πληροφορικής δεν παρατηρείται τόσο μεγάλη κινητικότητα όσο στις εμπορικές θέσεις, υπάρχει πολύ μεγάλη ζήτηση σε απόλυτους αριθμούς, ιδιαίτερα όσον αφορά στους μηχανικούς και τους ειδικούς της πληροφορικής. Για τους τελευταίους υπάρχει μεγάλη ζήτηση σε όλες τις ειδικότητες: αναλυτές/προγραμματιστές, υπεύθυνοι δικτύου, ανάπτυξης εφαρμογών δικτύου και εμπορικών εφαρμογών, υποστήριξη υλικού και λογισμικού, ακόμη και παλαιότε-

ρων συστημάτων, λόγω του ότι πολλές εταιρίες τα διατηρούν σε χρήση και τα διασυνδέουν με νεότερες εφαρμογές. Η ζήτηση από τις εταιρίες είναι δύο με τρεις φορές περισσότερη από την προσφορά, σε σημείο που οι εργοδότες δεν ζητούν απαραίτητα την ύπαρξη μεταπτυχιακού, πολλές φορές ούτε καν βασικού πτυχίου (Ι). Αρκεί να υπάρχει ένας τίτλος ιδιωτικού κολεγίου ή ΙΕΚ και οι βασικές γνώσεις πάνω σε αυτά τα πράγματα.

**PCM:** Συγκεκριμένα στους τομείς τεχνολογίας, πού παρατηρείται η μεγαλύτερη ζήτηση;

**Θ.Γ.:** Στο Internet και τις τηλεπικοινωνίες γενικότερα, ενώ και οι τομείς ενέργειας έχουν μεγάλες προοπτικές.

**PCM:** Σε ποιες θέσεις προσλαμβάνεται κάποιος, ανάλογα με τα προσόντα του; Υπάρχει διαφοροποίηση στο ρυθμό εξέλιξης ανάλογα με τον τίτλο σπουδών;

**Θ.Γ.:** Παρ' ότι όλοι προσλαμβάνονται αρχικά σε θέσεις "entry level", τα τυπικά προσόντα παίζουν σημαντικό ρόλο στην περαιτέρω εξέλιξη.

**PCM:** Ποια είναι τα προσόντα που εκτιμούνται ιδιαίτερα από τον εργοδότη κατά την επιλογή προσωπικού;

**Θ.Γ.:** Τρεις είναι οι παράγοντες που συνεκτιμώνται: το εκπαιδευτικό υπόβαθρο, όπου τα "καλά" πτυχία και τα "καλά" πανεπιστήμια μετράνε πολύ περισσότερο από τα άλλα, οι βαθμοί και το πόσο γρήγορα τελείωσε κάποιος τις σπουδές του, καθώς επίσης η γενικότερη επιμόρφωση (σεμινάρια, ξένες γλώσσες κ.λπ.). Εκτός αυτών των τριών παίζει ρόλο και η προπτυχιακή δραστηριότητα του υποψηφίου,

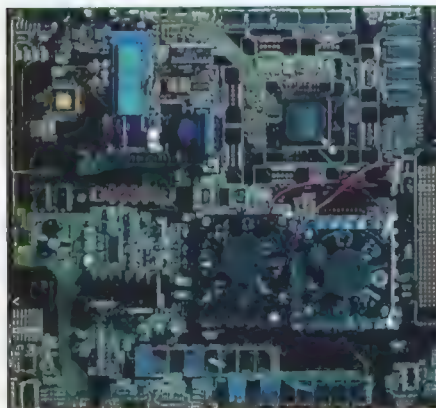
όπως η συμμετοχή σε συνέδρια, έρευνες ή προγράμματα ανταλλαγής φοιτητών και η πρακτική άσκηση. Στο τελικό στάδιο προσμετράται και η προσωπικότητα του υποψηφίου, το πόσο συνεργάσιμος είναι και η όρεξή του για δουλειά.

**PCM:** Σύμφωνα με τα λεγόμενά σας, γεννιέται το εξής ερώτημα: Αξίζει κάποιος να μπει νωρίς στον εργασιακό στίβο ή να επενδύσει σε μεταπτυχιακές σπουδές;

**Θ.Γ.:** Μακροπρόθεσμα η κατοχή μεταπτυχιακού τίτλου θα ωφελήσει. Νομίζω, όμως, ότι η καλύτερη κίνηση είναι να μπει κανείς στον εργασιακό στίβο για 4-5 χρόνια και έπειτα να επιδιώξει το μεταπτυχιακό, διεκπεραιώνοντάς το παράλληλα με την εργασία του. Μπορεί να δυσκολευτεί παραπάνω, αλλά αποκτά γνώση που υπερβαίνει το θεωρητικό επίπεδο.

**PCM:** Σε τι επίπεδα κυμαίνονται οι αποδοχές των πρωτοδιόριστων, ανάλογα με τα τυπικά προσόντα τους;

**Θ.Γ.:** Οι απόφοιτοι του πανεπιστημίου στην επιστήμη της πληροφορικής μπορούν να επιτύχουν μηνιαίες αποδοχές που ξεπερνούν έως και κατά 50% τις αποδοχές ενός πρωτοδιοριζόμενου με άλλο πτυχίο. Ιδιαίτερα δε ο κάτοχος μεταπτυχιακού μπορεί να ξεκινήσει ακόμη και με 350.000 δρχ. ως πρώτο μισθό. Τα πτυχία από κολέγια προσφέρουν ελαφρώς λιγότερες αποδοχές σε σχέση με τα κρατικά πτυχία και τα πτυχία εξωτερικού. Οι κάτοχοι τίτλου από ΙΕΚ -και μόνο λόγω της εξειδίκευσής τους σε θέματα πληροφορικής- μπορούν να πετύχουν πρώτους μισθούς της τάξεως των 250.000 δρχ., μερικές φορές μάλιστα να πλησιάσουν στις 300.000 δρχ.



Ποιος είπε ότι οι σχεδιαστές κυκλωμάτων δεν είναι καλλιτέχνες; Η αρχιτεκτονική υπολογιστών είναι μία τέχνη (μοντέρνα), την οποία μαθαίνουν όλοι οι μηχανικοί υπολογιστών.

### ΠΟΥ ΘΑ ΣΠΟΥΔΑΣΩ ΤΕΛΙΚΑ;

Η απόφαση αυτή εξαρτάται από δύο παράγοντες. Πρώτον από το κατά πόσον είστε διατεθειμένοι να διαβάσετε εντατικά και για πόσο χρονικό διάστημα, ούτως ώστε να καταφέρετε να ολοκληρώσετε τις σπουδές σας σε ανώτατο επίπεδο, είτε μέσω των κρατικών πανεπιστημίων ή εκείνων των εξωτερικού, είτε μέσω των κολεγίων, αποκτώντας δίπλωμα Bachelors ή Masters, το οποίο αποτελεί σημαντικότερο εφόδιο όχι μόνο στην προσπάθεια εύρεσης εργασίας, αλλά και στην περαιτέρω εξέλιξη, καθώς μπορεί να σας οδηγήσει στα ανώτερα δι-οικητικά αξιώματα. Από την άλλη, αν ενδιαφέρεστε να καταρτιστείτε σε κάτι πιο ειδικό και να εισέλθετε γρήγορα στον επαγγελματικό στίβο, τα ΙΕΚ αποτελούν πολύ καλή λύση. Πρέπει, μάλιστα, να τονιστεί ότι συχνά ένας ειδικευμέ-

νος τεχνικός βρίσκει ευκολότερα δουλειά σε σχέση με έναν θεωρητικό επιστήμονα ανώτατης σχολής, όμως η εξελικτική πορεία του είναι σαφώς πιο περιορισμένη, χωρίς αυτό να σημαίνει επ' ουδενί ότι δεν θα καταφέρει να φτάσει σε ανώτερα αξιώματα και -το κυριότερο- σε παχουλούς μισθούς.

Πρέπει να τονίσουμε ότι η πορεία σας στον επαγγελματικό τομέα μετά την ολοκλήρωση των σπουδών σας εξαρτάται κατά κύριο λόγο από την προσωπικότητά σας. Αν υπάρχει όρεξη για δουλειά και αφοσίωση σε αυτήν, η επιτυχία είναι σίγουρη.

Εμείς το μόνο που μπορούμε να κάνουμε είναι να σας ενθαρρύνουμε καλές σπουδές και καλή σταδιοδρομία.



# ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΞΥΝΗ

Ο ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΕΣΤΕΡΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



**MEDITERRANEAN  
ECS**

UNIVERSITY STUDIES  
Founded in 1977

- M.B.A. in Information Technology
- B.sc. (Hons) in Computer Systems with Business Studies
- HND'S Computing
- Foundation Courses (Computer Sciences)



- MULTIMEDIA
- ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
- ΤΗΛΕΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
- ΔΙΚΤΥΑ
- ΙΑΤΡΙΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ



- ΤΟΜΕΑΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
- ΔΙΚΤΥΩΝ Η/Υ



Ταχύρυθμα Προγράμματα

- ΕΙΔΙΚΟΣ INTERNET
- ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Ετήσια Προγράμματα

- INFORMATION SYSTEM SPECIALIST



- MICROSOFT Office User Specialist (MOUS) Program  
Microsoft Certified Solution Provider,  
Authorized Testing Center (ATC)
- COMPUTER LOGIC - EXACT  
ΣΥΜΒΟΥΛΟΙ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗΣ  
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ (Business Consultants).

...και στον τομέα της Πληροφορικής...



**Microsoft Authorized Academic  
Training Program**

# 38

## ΧΡΟΝΙΑ

### Προσφοράς...

... στους νέους, και στο  
κοινωνικό σύνολο.

### Δημιουργίας...

... δεκάδων χιλιάδων κατα-  
ξιωμένων επαγγελματιών.

### Πρωτοπορίας...

... διαμορφώνοντας τις εξελίξεις  
στην ιδιωτική εκπαίδευση.

### Αναγνώρισης...

... από την ελληνική και διεθνή  
αγορά εργασίας.



**ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ  
ΟΜΙΛΟΣ  
ΞΥΝΗ**

• ΑΘΗΝΑ • ΠΕΙΡΑΙΑΣ • ΓΛΥΦΑΔΑ • Ν. ΣΜΥΡΝΗ • ΚΑΛΛΙΘΕΑ • Ν. ΙΩΝΙΑ • ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ • ΠΑΤΡΑ • ΦΛΩΡΙΝΑ • ΧΙΟΣ • ΠΤΟΛΕΜΑΪΔΑ • ΗΡΑΚΛΕΙΟ

**ΚΕΝΤΡΟ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ: (01) 5242.511-2**

Internet: <http://www.xinis.com> E-mail: [omilos@xinis.com](mailto:omilos@xinis.com)



# OVERCLOCKING madness

**WARNING: Overclocking may  
void your warranty!**

Στο προηγούμενο τεύχος αναφερθήκαμε στην τελετουργία του **overclocking** σε γενικότερες γραμμές. Προσπαθήσαμε να δώσουμε κάποιες κατευθύνσεις, μερικές πρώτες συμβουλές. Ωστόσο, αναφερθήκαμε συγκεκριμένα σε έναν βασικό παράγοντα για επιτυχημένο **overclocking**, τα **mainboards**. Στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας θα περιγράψουμε με περισσότερη λεπτομέρεια τους υπόλοιπους παράγοντες που επηρεάζουν την πορεία αλλά και την επιτυχία του αρχίζοντας με τον επεξεργαστή.

του Γιώργου Ιωσηφίδη  
Codownreal@yahoo.com



**O** επεξεργαστής είναι η "καρδιά" του PC μας, η αρχή και το τέλος όλων, και οι επιδόσεις του επηρεάζουν άμεσα τη συνολική επίδοση ενός συστήματος. Συνεπώς, η επιλογή του επεξεργαστή, όπως ανέφερε και στη στήλη "Πριν Αγοράσετε" στο τεύχος 123 ο καλός φίλος Δημήτρης Καρέτσος, είναι κρίσιμη και πρέπει να γίνεται ανάλογα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που προσφέρει αλλά και με την τιμή του. Στις σελίδες που ακολουθούν θα αναφέρουμε τα πιο δημοφιλή μοντέλα επεξεργαστών που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά και τους τρόπους με τους οποίους μπορούμε να τους κάνουμε να εργάζονται για μας γρηγορότερα!

## ΣΥΓΓΡΙΚΝΩΣΗ

Παρατηρούμε μία στροφή των εταιριών στην τεχνολογία σμίκρυνσης των ημιαγωγών τους (φυσικά και στην τεχνολογία με on-die cache), κάτι που δημιουργεί προϋποθέσεις για "καλό" **overclocking**.

Η σμίκρυνση βοηθά τις εταιρίες να ξεπεράσουν τους περιορισμούς της προηγούμενης τεχνολογίας των 0,25μ και να φτάσουν σε υψηλότερες ταχύτητες. Τα τσιπ πια καταναλώνουν μικρότερες ποσότητες ρεύματος (1,5V για τον νέο Celeron) και αναπτύσσουν λιγότερη θερμότητα από ό,τι πριν. Πάρτε έναν Athlon 550, για παράδειγμα, που έχει κατασκευαστεί με τεχνολογία των 0,18 μικρών. Θα δείτε ότι αναπτύσσει λιγότερη θερμότητα από κάθε Athlon 550 (0,25 μικρών), αλλά ακόμα ότι έχει μεγαλύτερες πιθανότητες να φτάσει τα 750MHz από κάθε 650άρη που κατασκευάστηκε με τη μέθοδο των 0,25 μικρών. Η μάχη μεταξύ των Intel και AMD ουσιαστικά βοήθησε την τεχνολογία να φτάσει μακριά (πέρασε τέτοια εποχή κάναμε λόγο για τον Pentium III στα 550MHz), αλλά το σπουδαιότερο όφελος το έχει ο καταναλωτής και χρήστης που τώρα πλέον έχει περισσότερες επιλογές και μπορεί να αποκτήσει προϊόντα αιχμής πιο φθηνά από ποτέ.

## Ο ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ CACHE

Αυτή τη στιγμή υπάρχουν τρία είδη επεξεργαστών. Οι παλαιότερης τεχνολογίας, όπως οι K6, K6-2 και οι παλιοί Pentium, έχουν την cache ενσωματωμένη στα mainboards. Αυτή η cache είναι ιδιαίτερα αργή. Στις καλύτερες περιπτώσεις τρέχει με 100MHz! Αυτού του είδους η ολοκλήρωση έχει τεράστια επίπτωση στις επιδόσεις του συστήματος, αφού λειτουργεί ως ένα είδος φράγματος εμποδίζοντας τις πραγματικές δυνατότητες του συστήματος να φανερωθούν (προκαλεί bottleneck). Εάν αυξήσουμε το bus σε τέτοιου είδους συστήματα, θα παρατηρήσουμε τεράστια διαφορά στις επιδόσεις, διότι η μνήμη αυτή θα τρέχει ταχύτερα. Ακριβώς, όμως, για το λόγο ότι αυτού του είδους η μνήμη δεν



είναι ιδιαίτερης ποιότητας, δεν μπορεί να αντέξει συχνότητες μεγαλύτερες από 115-120MHz (στην καλύτερη περίπτωση) - τα πράγματα δυσκολεύουν πολύ όταν προσπαθούμε να κάνουμε overclock σε τέτοιου είδους επεξεργαστές.

Οι εταιρίες όπως οι Intel και AMD μετέφεραν την cache αυτή πιο κοντά στον επεξεργαστή, προκειμένου να ξεπεράσουν το bottleneck στις επιδόσεις. Οι πιο πρόσφατοι επεξεργαστές, όπως ο Pentium II-III (Katmai) και ο Athlon, έχουν την cache κοντά στον πυρήνα του επεξεργαστή και στο εξωτερικό του (όχι on-die). Αυτή η μικρή ποσότητα μνήμη τρέχει συνήθως στο μισό της συχνότητας του επεξεργαστή ή στο 1/3 (Athlon 800 μέχρι και 1.000MHz) ανάλογα με την περίπτωση.

Η κατάσταση, λοιπόν, καλύτερευσε τόσο για τις συνολικές επιδόσεις του συστήματος όσο και για εμάς, τους overclockers, αφού αυτή η μνήμη δεν ήταν πια τόσο μεγάλο εμπόδιο, επειδή ήταν καλύτερης ποιότητας με μεγαλύτερες ανοχές και δυνατότητες.

Στη συνέχεια οι εταιρίες άρχισαν να κατευθύνονται προς την ιδέα της cache on-die (ιδιαίτερα μετά την επιτυχία του Celeron), δηλαδή προς εκείνη τη μνήμη που βρίσκεται ενσωματωμένη στον πυρήνα και τρέχει στην ίδια ταχύτητα με τον επεξεργαστή. Επεξεργαστές όπως οι Celeron, Celeron II, Pentium III (Coppermine), Duron και Athlon (Thunderbird) έχουν την L2 cache "on-die", κάτι που φαίνεται από την εκπληκτική αύξηση στις επιδόσεις των επεξεργαστών αυτών σε σχέση με τους προκατόχους τους. Τα πράγματα, όμως, δεν είναι ευχάριστα μόνο για τις εταιρίες και τα δημιουργημάτα τους, αλλά και για εμάς, τους απλούς χρήστες, που θέλουμε να κάνουμε overclocking. Πλέον δεν έχουμε να ανησυχούμε τόσο για την ποιότητα της cache.

Δυστυχώς, τα εμπόδια παραμένουν σε μερικές περιπτώσεις που μία κακής ποιότητας cache εμποδίζει ένα καταπληκτικό core να δείξει το πραγματικό "πρόσωπό" του. Για παράδειγμα, υπήρξαν Coppermine 600MHz των οποίων, ενώ το core ήταν τουλάχιστον για 750MHz, η cache μπορούσε να αντέξει μόνο μέχρι τα 700MHz! Έτσι κάθε προσπάθεια για overclocking ήταν αποτυχημένη από ένα σημείο και μετά, αφού κάθε φιλότιμη προσπάθεια του εκπληκτικού core έβρισκε αντίπαλο την τεμπέλικη συμπεριφορά της cache. Παρ' όλα αυτά, εμείς τα λεφτά μας θα τα δίνουμε (εάν, βέβαια, ο στόχος μας είναι το overclocking) για ένα τσιπάκι με on-die cache, αφού οι πιθανότητές μας για καλό overclocking είναι πολύ μεγαλύτερες με αυτού του τύπου τους επεξεργαστές.

### Ο ΠΟΛΥΤΑΛΑΝΤΟΣ INTEL CELERON

Ο Celeron είναι ένας επεξεργαστής που απευθύνεται κυρίως σε χρήστες που θέλουν να



Ο Celeron και ο μεγάλος "αδελφός" του Pentium III.

συνδυάσουν αξιοπρεπείς επιδόσεις και χαμηλή τιμή. Βασίζεται στον ίδιο πυρήνα με τον Pentium III, αλλά έχει μικρότερη εσωτερική cache, γεγονός που έχει αντίκτυπο στις επιδόσεις. Οι νέοι Celeron, στους οποίους θα επικεντρώσουμε το ενδιαφέρον μας, διαθέτουν 32KB L1 cache και 128KB L2 cache ενσωματωμένη στον πυρήνα. Οι σημερινοί Celeron (Coppermine 128) έχουν αρκετές διαφορές με τους προκατόχους τους, αλλά διατηρούν τα ίδια μεγέθη cache L1 και L2, ενώ τώρα πια ενσωματώνουν τις εντολές SSE (Streaming SIMD Extensions) των Pentium III, κάτι που βοηθά τις συνολικές επιδόσεις τους σε εφαρμογές που τις χρησιμοποιούν. Η κυριότερη διαφορά τους, όμως, είναι η κατασκευή τους με την τεχνολογία των 0,18 μικρών, κάτι που ενδιαφέρει τους overclockers, όπως προείπαμε. Οι κάτοχοι Celeron στο παρελθόν είχαν ένα σαφές πλεονέκτημα έναντι εκείνων που είχαν Pentium II και III (Katmai): την on-die L2 cache. Αυτό το πλεονέκτημα έκανε τον Celeron ανταγωνιστικό ως προς τον Pentium III στις επιδόσεις, αλλά -το κυριότερο- τον έκανε δημοφιλή και περιζήτητο για τις overclocking δυνατότητές του. Ποιος μπορεί να ξεχάσει τον "φοβερό" Celeron 300 A που έφτανε χωρίς ιδιαίτερη ψύξη και προσπάθεια τα 504MHz; Ή ποιος μπορεί να ξεχάσει τον 333 A που κι αυτός με τη σειρά του έφτανε τα 515MHz και σε κάποιες σπάνιες περιπτώσεις τα 560MHz!

Οι σημερινοί Celeron είναι με τη δική τους σειρά εξαιρετικοί επεξεργαστές με τεράστιες δυνατότητες για overclocking.

### Ο ΑΞΙΟΠΙΣΤΟΣ INTEL PENTIUM III (COPPERMINE)

Ο Pentium III έκανε το ντεμπούτο του τον Φεβρουάριο του 1999. Εκείνη την εποχή παρουσιάστηκαν τα πρώτα δύο μοντέλα, ο Pentium III 450 και ο Pentium III 500, που ενσωμάτωναν τις νέες εντολές SSE. Ο Pentium III (Katmai) κατασκευαζόταν με την τεχνολογία των 0,25 μικρών και είχε 32KB L1 cache και 512KB L2 cache που έτρεχε με ταχύτητα μισή από του επεξεργαστή. Αυτά τα χαρακτηριστικά τον έκαναν πολύ δυνατό επεξεργαστή (ο Celeron με την on-die cache ήταν σχεδόν το ίδιο δυνατός, όμως), αλλά πολύ κακό και "πεισματάρη" στο overclocking. Ο κάτοχος ενός

Pentium III και επιδοξος overclocker δυστυχώς δεν είχε να ανησυχεί μόνο για την ποιότητα του core, αλλά και για την ποιότητα της μνήμης L2. Ο κάτοχος ενός Pentium III Coppermine, όμως, δεν έχει να ανησυχεί για τέτοιου είδους προβλήματα, αφού οι συγκεκριμένοι επεξεργαστές είναι κατασκευασμένοι με την τεχνολογία των 0,18 μικρών και έχουν ενσωματωμένη cache 256KB στον πυρήνα τους (on-die).

Οι επιδόσεις αυτών των επεξεργαστών είναι εκπληκτικές, αφού ξεπερνούν αυτές του Athlon και ανταγωνίζονται με εκείνες των Thunderbirds. Από την εμπειρία μας με τους Coppermine σας λέμε ότι πρόκειται για εκπληκτικούς "overclockers" με μέσο όρο επιπλέον 250MHz αύξηση στη συχνότητά τους!

### Ο "ΧΡΥΣΟΔΑΚΤΥΛΟΣ" AMD ATHLON ΚΑΙ ΟΙ THUNDERBIRD ΚΑΙ DURON

Η κυκλοφορία του Athlon, του πρώτου επεξεργαστή 7ης γενιάς κατά την AMD, αναστάτωσε την αγορά των επεξεργαστών και εκδρόνισε τον Pentium III (Katmai) της Intel, προσφέροντας καλύτερες επιδόσεις σε όλους τους τομείς. Μεγάλη εντύπωση προκάλεσε η ταχύτητα διαύλου του επεξεργαστή στα 200MHz (2x100MHz), καρπός της συνεργασίας της AMD με τις Digital και Alpha. Ο επεξεργαστής είναι επίσης πολύ ανεκτικός στο overclocking. Αυτό, όμως, είναι δυνατόν να πραγματοποιηθεί μόνο με ειδικές συσκευές που προσαρμόζονται σε ένα μικρό άρθρωμα από μερικά χρυσά pins στο πίσω μέρος του Athlon και μας προσφέρουν τη δυνατότητα επέμβασης στο FSB, το voltage και τον multiplier! Τα mainboards που υποστηρίζουν τον Athlon δεν επέδειξαν την απαραίτητη σταθερότητα στις αλλαγές του FSB, αφού κάθε προσπάθεια πάνω από τα 220MHz (2x110MHz) αποδεικνυόταν άκαρπη. Έτσι η δημοτικότητα των συσκευών Golden Fingers ανέβηκε κατακόρυφα.

Τα καλά νέα, όμως, έρχονται με την κυκλοφορία των Thunderbird και Duron, αφού θα είναι και οι δύο κατασκευασμένοι με την τεχνολογία των 0,18 μικρών και θα ενσωματώνουν on-die cache. Έτσι τα σημεία που έκαναν τον Coppermine ταχύτερο σε επιδόσεις και καλύτερο "overclocker" από τον Athlon εξαλείφονται με την κυκλοφορία του νέου Thunderbird. Τα περισσότερα νέα mainboards με socket 462 (socket A) θα υποστηρίζουν επίσης την αλλαγή του multiplier (με dip switches) και την αλλαγή του FSB (BIOS), αρχής γενομένης με το ASUS A7V (rev. 1.01), και όλα δείχνουν ότι θα έχουμε να κάνουμε με εκπληκτικούς "overclockers". Ιδωμεν!



## ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΠΑΡΑΓΟΝΤΕΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ

### Multiplier και FSB

Η αύξηση της ταχύτητας του επεξεργαστή μπορεί να επιτευχθεί με δύο τρόπους: με την αύξηση του multiplier (πολλαπλασιαστή) ή με την αύξηση του FSB (Front Side Bus). Η αύξηση του πολλαπλασιαστή συναντάται πια μόνο στους επεξεργαστές της AMD (αφού οι επεξεργαστές της Intel είναι κλειδωμένοι). Εάν ένας επεξεργαστής είναι 500MHz και η συχνότητα λειτουργίας του τα 100MHz, τότε ο πολλαπλασιαστής είναι 5x. Έτσι, αν αλλάξουμε τον multiplier σε 5,5x, θα πετύχουμε ταχύτητα της τάξης των 550MHz (5,5x100MHz). Η αλλαγή του multiplier είναι μία εύκολη υπόθεση για επεξεργαστές τύπου K6-II (μέσω mainboard), αλλά τα πράγματα δυσκολεύουν όταν πρόκειται για το μεγάλο αδελφό τους Athlon (μέσω συσκευών Golden Fingers), αφού η αλλαγή του multiplier επιφέρει δυστυχώς και την παραβίαση της εγγύησης του επεξεργαστή. Το overclocking με την αλλαγή multiplier είναι ίσως πιο ασφαλές από εκείνο που γίνεται με την αλλαγή του FSB. Δυστυχώς, όμως, σπάνια επιτυγχάνεται (με εξαίρεση τον Athlon) και δεν αποφέρει σημαντική αύξηση στις επιδόσεις, αφού κανένα άλλο μέρος του συστήματός μας, όπως η μνήμη, δεν είναι πουσαρισμένο.

Η αλλαγή του FSB είναι αυτή τη στιγμή ο πιο διαδεδομένος τρόπος overclocking. Είναι σίγουρα ο πιο επικίνδυνος (αφού πολλές φορές, μαζί με τον επεξεργαστή, πουσάρονται και άλλα εξαρτήματα του PC μας), πλην όμως αποφέρει τη σημαντικότερη αύξηση στις επιδόσεις. Οι κατασκευαστές mainboards προσφέρουν πληθώρα ευκολιών και ρυθμίσεων για την αλλαγή του. Εσείς το μόνο που πρέπει να προσέξετε είναι τα υποσύστημα του PC σας να μπορούν να αντέξουν στις παραπάνω συχνότητες FSB.

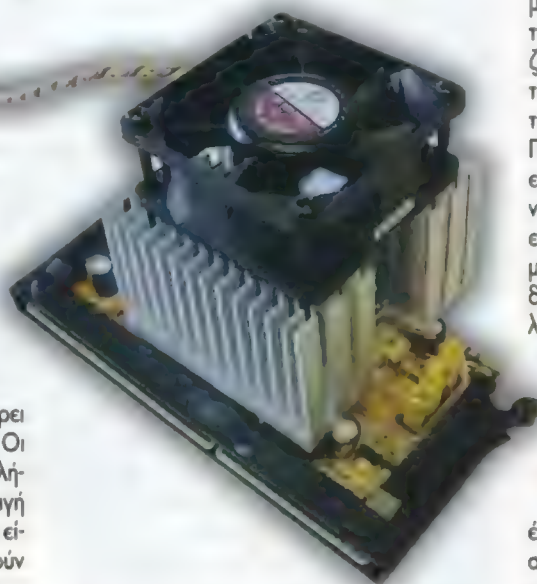
### BIOS

Προτού αποφασίσουμε να κάνουμε overclocking, πρέπει να σιγουρευτούμε ότι έχουμε την τελευταία έκδοση του BIOS του mainboard μας. Οι τελευταίες εκδόσεις συνήθως (διότι έχουν δυστυχώς δει πολλά τα μάτια μας!) είναι οι πιο σταθερές, προσφέροντας καλύτερη υποστήριξη σε υπάρχοντα προϊόντα, αλλά και σε προϊόντα που αναμένονται. Επίσης, βελτιώνουν την ταχύτητα και κάποιες φορές ενσωματώνουν νέες ρυθμίσεις, όπως επιπλέον επιλογές για το FSB! Καλό θα είναι, δε, να έχετε "σετάρει" όλους τους νέους drivers των συσκευών σας.

### Οχι βιασμούς!

Όταν κάνουμε overclocking, το κάνουμε

σταδιακά, δηλαδή ανεβάζουμε τις συχνότητες με πολύ μικρές αποστάσεις μεταξύ τους. Για παράδειγμα, από τα 100MHz καλό είναι να πάμε στα 103 ή στα 105MHz και όχι ξαφνικά στα 124 ή στα 133MHz. Επίσης, σε κάθε επιτυχή προσπάθειά μας (για παράδειγμα, από τα 100MHz στα 105MHz) και αφού έχουμε φορτώσει επιτυχώς το λειτουργικό μας, πρέπει να κάνουμε test σταθερότητας (χρησιμοποιώντας διάφορα overclocking utilities όπως αυτά που σας προσέφερε το CD-ROM του περασμένου τεύχους του "PC Master"), με κυριότερο όλων τα παιχνίδια. Φορτώστε το πιο απαιτητικό παιχνίδι που έχετε στον υπολογιστή σας και παίξτε ώρες! Από ό,τι καταλάβατε, το overclocking απαιτεί πολύ χρόνο και προσοχή. Μόνο, όμως, με αυτόν τον τρόπο δίνουμε την ευκαιρία στον επεξεργαστή να συνηθίσει τις νέες ταχύτητες και να γίνει σωστό burn-in, χωρίς να βρεδούμε στη συνέχεια αναγκασμένοι να ανεβάσουμε πολύ το voltage για να επιτύχουμε μεγαλύτερες ταχύτη-



**Η GlobalWin FDP32 προσαρμοσμένη πάνω στο iWill slotκατ που χρησιμοποιήσαμε στα βασανιστήριά μας!**

τες. Γι' αυτό σας συνιστούμε να έχετε υπομονή. Αλλιώς, το καλό πράγμα αργεί να έρθει!

### AGP & PCI

Εάν σε κάποια προσπάθεια overclocking ο υπολογιστής αρνείται πεισματικά να μπει στα Windows, μην απογοητευτείτε. Εάν έχετε mainboard με το 440BX, ίσως αυτό να οφείλεται στην κάρτα AGP σας ή σε κάποια κάρτα PCI που σας προειδοποιεί ότι ξεπεράσατε τα όρια ανοχής της στο AGP bus ή το PCI bus. Το AGP bus λειτουργεί στη συχνότητα των 66MHz και το PCI στη συχνότητα των 33MHz. Έτσι, εάν

έχετε την υποψία ότι κάποια κάρτα επέκτασης είναι το εμπόδιο, αφαιρέστε όλες τις κάρτες από τον υπολογιστή σας -πλην της κάρτας AGP- και ξαναπροσπαθήστε. Με αυτόν τον τρόπο μπορείτε να απομονώσετε το πρόβλημα και να ανακαλύψετε τι φταίει.

### Voltage

Εάν έχετε mainboard με το Apollo PRO 133A ή το i820, ή ακόμα και εάν έχετε 440BX και δεν ξεπεράσατε τα όρια κάποιας κάρτας, τότε ο επεξεργαστής σας μάλλον διψάει για λίγο παραπάνω ρεύμα. Ανεβάστε το voltage, λοιπόν, και ξαναδοκιμάστε. Προσοχή, όμως! Το voltage δεν πρέπει να ξεπεράσει κατά πολύ την default τιμή του, καθώς υπάρχει περίπτωση να βλάψουμε τον επεξεργαστή μας! Εάν, για παράδειγμα, έχουμε έναν Celeron II με voltage λειτουργίας τα 1,5V, μπορούμε να αυξήσουμε την τιμή του το πολύ κατά 0,2V! Εμείς, πάντως, σας συνιστούμε να μην ανεβάσετε καθόλου το voltage, εάν δεν είστε διατεθειμένοι να ρισκάρετε, καθώς είναι μία κίνηση που δέτει σε κίνδυνο τη σωστή λειτουργία του επεξεργαστή σας ή ακόμα και τη ζωή του. Τα προαναφερθέντα ισχύουν τόσο για τους επεξεργαστές K6-2 και K6-III όσο και για τον Athlon και τις συσκευές Golden Fingers. ΠΡΟΣΟΧΗ! Ανεβάζουμε το voltage μόνο όταν είμαστε σίγουροι ότι έχουμε εξαντλήσει τις πιθανότητες να είναι και θέμα υπερθέρμανσης του επεξεργαστή. Η υπερθέρμανση (overheating) μπορεί να προκαλέσει πολλά προβλήματα σταθερότητας. Δοκιμάστε ως αρχική κίνηση να βγάλετε το εξωτερικό περίβλημα του κουτιού και να το αφήσετε ανοιχτό. Στη συνέχεια μερικοί ανεμιστήρες και μία πολύ καλύτερη ψύκτρα ίσως να λύσουν το πρόβλημα.

### Ψύκτρες

Ο ρόλος που παίζει η ψύξη στις προσπάθειές μας για επιτυχές overclocking είναι τεράστιος. Επειδή τα κυκλώματα των επεξεργαστών αλλά και όλων των υποσυστημάτων του PC μας (λόγω της ροής ρεύματος, της πυκνής διάταξης και των εσωτερικών αντιστάσεων) αναπτύσσουν τεράστια ποσά θερμότητας, αποτελούν συνεχή απειλή για τη σωστή λειτουργία του και πρέπει να βρούμε τρόπους να τα καταπολεμήσουμε.

Οι εταιρίες κατασκευής επεξεργαστών προσφέρουν και τις ανάλογες ψύκτρες για την καταπολέμηση αυτών των ποσών θερμότητας. Όταν όμως κάνουμε overclocking, αυτές οι στάνταρ μορφές ψύξης δεν επαρκούν και πρέπει να καταφύγουμε σε πιο εξειδικευμένες τεχνικές και λύσεις. Η αγορά, λοιπόν, μεγαλύτερης και πιο ικανής ψύκτρας είναι επιτακτική ανάγκη για αρχή. Οι ψύκτρες είναι φτιαγμένες από ειδικά κράματα αλουμινίου (σε εξειδικευμένες περιπτώσεις χαλκού) που απορροφούν ένα μεγάλο ποσοστό θερμότητας από την επιφάνεια του επεξεργαστή και



## ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ CELERON II 533 (OVERCLOCKED ΣΤΑ 840MHz)

Sisoft Sandra 2000 CPU Benchmark		533MHz	840MHz
CPU Dhrystone		1444 MIPS	2271 MIPS
CPU Whetstone		716 MFLOPS	1125 MFLOPS
Sisoft Sandra 2000 Multimedia Benchmark		533MHz	840MHz
INTEGER MMX		1682 it/s	2644 it/s
Floating Point SSE		2239 it/s	3520 it/s
3DMark 2000 (640x480x16bit)		533MHz	840MHz
3DMarks		2478	3597
CPU 3DMarks		149	209
Quake III Arena (default game options, 3D sound on)		533MHz	840MHz
Fastest		53,0 Fps	76,2 Fps
Normal		47,9 Fps	71,0 Fps

[ WCPUID Ver.2.7c ]				Analyze		
Vendor ID	GenuineIntel		Type ID	0	Feature Flg	
Family ID	6	Model ID	8	Stepping ID	3	Cache Info
Brand ID	Intel Celeron (0.18Mu)			1	Cache Reg	
Platform	Socket370 (PGA370 Socket)					
Clock Frequency						AGP Info
Internal	840.00	MHz	Clock Multiplier			
External	105.00	MHz	8.0			
I-Cache	16K	Byte	L2 Cache	128K	Byte	
D-Cache	16K	Byte	L2 Latency	2		
MMX Technology			Supported			
SSE(SIMD) Technology			Supported			
3DNow! Technology			Not Supported			
IBM PC/AT						
Windows 98 Version 4.10.2222 A						
				Copy		
				OK		
Copyright (c) 1996-2000 By H.Odel				387AAAF6		

Ο νέος Celeron αποδείχθηκε άξιος συνεχιστής της παράδοσης που ξεκίνησε ο 300A.

με τη βοήθεια των ενσωματωμένων σε αυτές ανεμιστήρων το διοχετεύουν στο περιβάλλον. Να θυμάστε ότι όσο πιο μεγάλη η ψύκτρα τόσο μεγαλύτερη η απορρόφηση της θερμότητας και όσο μεγαλύτεροι οι ανεμιστήρες πάνω της τόσο πιο γρήγορη η διοχέτευση της στο περιβάλλον. Η τοποθέτηση της ψύκτρας, ιδιαίτερα σε επεξεργαστές όπως οι νέοι Celeron, Pentium III, Thunderbird και Duron πρέπει να γίνεται με ιδιαίτερη προσοχή και με τη λιγότερη πίεση, αφού όλοι αυτοί οι νέοι επεξεργαστές είναι ιδιαίτερα εύθραυστοι.

### Κουτιά

Τα μεγαλύτερα κουτιά τύπου full tower και μερικά ευρύχωρα midi είναι ιδανικοί συνεργάτες σε κάθε προσπάθεια overclocking. Λόγω άφθονου χώρου επιτρέπουν την "άνετη" λειτουργία των υποσυστημάτων του PC μας. Επίσης, η θερμότητα που παράγεται από τον επεξεργαστή και από άλλα chipsets είναι ευκολότερο να μεταφερθεί εκτός κουτιού. Οι ευκολίες που παρέχουν, όπως οι αρκετές θέσεις για ανεμιστήρες και ο αρκετός χώρος για το τροφοδοτικό σε θέση υψηλότερη από του mainboard, είναι παράγοντες καταλυτικοί για την καταπολέμηση της θερμότητας στο εσωτερικό του. Επίσης, επιτρέπουν την εφαρμογή ψυκτρών μεγαλύτερου μεγέθους. Κάποιες ενέργειες και παρεμβάσεις από εμάς, όμως, είναι επίσης απαραίτητο να γίνουν. Το συμμάζεμα των καλωδίων με ταινία ή με πλαστικοποιημένο σύρμα είναι μια καλή ιδέα για αρχή, αφού η ακαταστασία τους δυσκολεύει την απαγωγή της θερμότητας και τη

δημιουργία ρεύματος αέρα. Εξάλλου, τις κάρτες του συστήματός σας (ήχου, SCSI, TV-Tuner κ.λπ.) καλό θα είναι να τις μεταφέρετε σε slots μακριά από τον επεξεργαστή. Η τοποθέτηση μερικών επιπλέον ανεμιστήρων είναι επίσης μια πολύ καλή ιδέα, αφού



Ψύκτρες για όλα τα γούστα και τις ανάγκες, της εκπληκτικής Global Win.

σχηματίζοντας ένα ρεύμα αέρα στο εσωτερικό του κουτιού, η εγκλωβισμένη θερμότητα είναι ευκολότερο να μεταφερθεί εκτός του. Κατά προτίμηση τοποθετήστε έναν ανεμιστήρα στη

βάση του κουτιού και έναν στο επάνω μέρος και προσέξτε να έχουν φορές αντίθετες! Εάν όχι, ο σχηματισμός ρεύματος αέρα είναι αδύνατος και έτσι το κουτί μας κινδυνεύει να μετατραπεί σε φούρνο! Κάποιοι μανιακοί overclockers χρησιμοποιούν τρυπάνια και ηλεκτρικούς κόπτες για να δημιουργήσουν επιπλέον θέσεις για ανεμιστήρες στο μπροστινό και το πλάγιο μέρος του κουτιού, αλλά και στην κορυφή του! Εάν είστε αποφασισμένοι για τέτοια πράγματα, κάνετε τα με προσοχή, έτσι! Εάν, πάντως, αφήσετε το κουτί ανοικτό, μάλλον θα έχετε εξίσου καλά αποτελέσματα χωρίς τέτοιου είδους υπερβολές. Κουτιά που λειτουργούν σαν ψυγεία (!) και αποφέρουν εκπληκτικά αποτελέσματα θα βρείτε σε αρκετούς τύπους και τιμές στο Internet (και σε λίγο καιρό και στην Ελλάδα από την Checkmate International). Μερικές ενδιαφέρουσες διευθύνσεις είναι οι εξής : [www.kryoteck.com](http://www.kryoteck.com), [www.vapochill.com](http://www.vapochill.com).

### Peltier

Τα peltier είναι ειδικές μικρού μεγέθους μεταλλικές πλάκες που τροφοδοτούνται με ρεύμα και βασιζόμενες σε φαινόμενα του ηλεκτρισμού μπορούν να μεταφέρουν από τη μία πλευρά τους όλη τη θερμότητα στην απέναντι. Τοποθετούνται ανάμεσα στον επεξεργαστή και την ψύκτρα. Η μία πλευρά του peltier (εκείνη που έρχεται σε επαφή με τον επεξεργαστή) βρίσκεται σε θερμοκρασίες κοντά στο μηδέν, ενώ αντίθετα η άλλη αναπτύσσει τεράστια ποσά θερμότητας. Έτσι, η τοποθέ-



## ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ PENTIUM III 650 (OVERCLOCKED ΣΤΑ 923MHz)

### Sisoft Sandra 2000 CPU Benchmark 650MHz 923MHz

CPU Dhrystone	1768 MIPS	2496 MIPS
CPU Whetstone	876 MFLOPS	1237 MFLOPS

### Sisoft Sandra 2000 Multimedia Benchmark 650MHz 923MHz

INTEGER MMX	2059 it/s	2907 it/s
Floating Point SSE	2741 it/s	3870 it/s

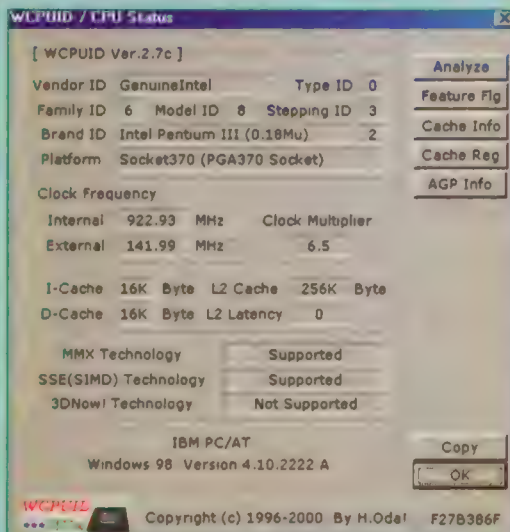
### 3DMark 2000 (640x480x16bit) 650MHz 923MHz

3DMarks	3629	4601
CPU 3DMarks	199	251

### Quake III Arena

### (default game options, 3D sound on) 650MHz 923MHz

Fastest	74,8 Fps	101,7 Fps
Normal	69,2 Fps	88,9 Fps



Ο νέος Coppermine είναι ο καλύτερος overclocker αυτή τη στιγμή στην αγορά.

τηση μεγάλης ψύκτρας είναι επιτακτική ανάγκη για τη σωστή και χωρίς θύματα απαγωγή τους! Δυστυχώς, τα peltier απαιτούν πολύ ρεύμα, έτσι η αγορά ενός τροφοδοτικού 300+ Watt είναι απαραίτητη. Η σωστή τοποθέτησή τους είναι ιδιαίτερα δύσκολη, αφού εάν δεν προσέξουμε τη στεγανοποίηση (με σιλικόνες), υπάρχει κίνδυνος σχηματισμού κρυστάλλων νερού στην επιφάνεια του επεξεργαστή. Εάν, λοιπόν, κάποια στιγμή σταματήσουμε τη λειτουργία του PC μας, θα ξεκινήσει η διαδικασία υγροποίησής τους και μετά... ο σάζον εαυτών σωθήτω! Η χρήση των peltier, αν και ιδιαίτερα επικίνδυνη, είναι αρκετά διαδεδομένη στις κοινότητες των overclockers. Αποτελούν μία extreme λύση για ιδιαίτερα extreme απαιτήσεις.

### Water cooling

Ένας από τους πιο εντυπωσιακούς και δραστικούς τρόπους ψύξης του επεξεργαστή είναι οι συσκευές υδρόψυξης (water-cooling devices). Ο επεξεργαστής με την τοποθέτηση τέτοιων συσκευών ψύχεται αποκλειστικά με νερό! Διάφορα αυτοσχέδια ψυγεία (radiators) φροντίζουν για την ψύξη του νερού που μεταφέρεται με σωληνάκια στην ειδική ψύκτρα και ειδικές αντλίες (pumps) τοποθετούνται για την κυκλοφορία και την ανανέωσή του. Η συσκευή αυτού του τύπου, λοιπόν, εκτός από την ειδική στεγανοποιημένη ψύκτρα με τις δύο απολήξεις που καταλήγουν σε σωληνάκια και φροντίζουν για την ανανέωση του νερού στο εσωτερικό της, αποτελούνται και από άλλα, επιμέρους τμήμα-

τα, που απαιτούν πολύ χώρο, κόπο στην τοποθέτηση και ιδιαίτερη προσοχή στη συντήρησή τους. Η εφαρμογή τέτοιων συσκευών είναι ιδιαίτερα δύσκολη και άκρως επικίνδυνη διαδικασία (ιδίως εάν συνοδεύεται και από peltier) και καλύτερα να την αποφύγετε όσοι δεν έχετε τις κατάλληλες γνώσεις και τον απαιτούμενο εξοπλισμό. Στο εμπόριο κυκλοφορούν αρκετές ολο-



Μία ιδιαίτερα αποτελεσματική λύση για τη δημιουργία ρεύματος αέρα.

κληρωμένες λύσεις αυτού του τύπου ([www.senfu.com](http://www.senfu.com)) αλλά και πολλές αυτοσχέδιες. Προσοχή στην επιλογή, λοιπόν, και καλά μπάνια!

### Μνήμη

Η κακή ποιότητα της μνήμης μπορεί να αποτελέσει εμπόδιο για την επιτυχία μας. Η μνήμη τύπου SDRAM είναι φτιαγμένη να τρέχει με 66,

100 και 133MHz (PC-133) bus. Εάν είστε κάτοχοι mainboard που βασίζεται στο Intel 440BX ή το AMD Iongate θα πρέπει να γνωρίζετε ότι η μνήμη αυτή τρέχει παράλληλα με το FSB. Έτσι, όταν κάνουμε overclock, κάποιες φορές η μνήμη αυτή θα τρέχει έξω από τα όριά της. Η ανθεκτικότητα αυτού του τύπου μνήμης είναι μεγάλη, αλλά πάντα υπάρχει η περίπτωση σε κάποια προσπάθειά μας να καεί.

Για να μη συμβεί αυτό, επάνω στα τσιπ του αρθρώματος της μνήμης υπάρχει ένας κωδικός που σχεδόν πάντα καταλήγει σε έναν αριθμό (XXXXXX-Αριθμός). Εάν διαιρέσουμε τον αριθμό 1000 με αυτόν τον αριθμό, μπορούμε να έχουμε μια μικρή ιδέα για τα όρια της μνήμης μας. Για παράδειγμα, εάν ο αριθμός είναι το 8, τότε  $1000/8 = 125$ , άρα η μνήμη μας μπορεί να αντέξει 125MHz σίγουρα. Για περισσότερα MHz, μόνο δοκιμές μπορούν να μας δείξουν τα όριά της. Οι κάτοχοι άλλων mainboards (VIA KX-133, VIA KT-133, VIA Apollo PRO 133A, Intel i820, Intel i815) δεν χρειάζεται να ανησυχούν τόσο, αφού η μνήμη μπορεί να τρέξει ασύγχρονα με το FSB, οπότε τα πράγματα απλοустεύουν.

### Θερμοαπαγωγικά υλικά

Στη Retail συσκευασία των επεξεργαστών τύπου PPGA, FC-PGA περιέχεται και μία ψύκτρα. Στην πλευρά της ψύκτρας που έρχεται σε επαφή με τον επεξεργαστή θα παρατηρήσουμε ότι υπάρχει ένα μικρό λευκό κομμάτι θερμοαπαγωγ-



## ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ PENTIUM III 700 (OVERCLOCKED ΣΤΑ 933MHz)

Sisoft Sandra 2000 CPU Benchmark		
	700MHz	933MHz
CPU Dhrystone	1905 MIPS	2533 MIPS
CPU Whetstone	904 MFLOPS	1255 MFLOPS
Sisoft Sandra 2000 Multimedia Benchmark		
	700MHz	933MHz
INTEGER MMX	2218 it/s	2950 it/s
Floating Point SSE	2953 it/s	3927 it/s
3DMark 2000 (640 x 480 x 16bit)		
	700MHz	933MHz
3DMarks	3728	4613
CPU 3DMarks	212	256
Quake III Arena (default game options, 3D sound on)		
	700MHz	933MHz
Fastest	83,2 Fps	103,9 Fps
Normal	76,9 Fps	91,2 Fps

WCPUID / CPU-Status

[ WCPUID Ver.2.7c ]

Vendor ID	GenuineIntel		Type ID	0	
Family ID	6	Model ID	8	Stepping ID	3
Brand ID	Intel Pentium III (0.18Mu)				2
Platform	Slot 1 (SC242 Connector)				
Clock Frequency					
Internal	936.72	MHz	Clock Multiplier		
External	133.82	MHz		7.0	
I-Cache	16K	Byte	L2 Cache	256K	Byte
D-Cache	16K	Byte	L2 Latency	0	
MMX Technology			Supported		
SSE(SIMD) Technology			Supported		
3DNow! Technology			Not Supported		

IBM PC/AT

Windows 98 Version 4.10.2222 A

Analyze

Feature Flag

Cache Info

Cache Reg

AGP Info

Copy

OK

Αυτός ο Slot-1 επεξεργαστής στη συνέχεια μας έδωσε 980MHz (!) και, φυσικά, αγοράστηκε αμέσως από τον υποφαινόμενο!

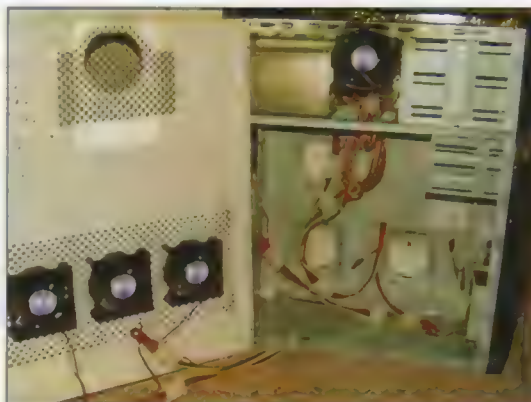
γικής ταινίας (thermal tape). Αυτή η ταινία είναι συνήθως κάκιστης ποιότητας και καλό θα ήταν να την αντικαταστήσουμε με ένα θερμοαπαγωγικό υλικό τύπου πάστας (thermal grease). Στην ελληνική αγορά υπάρχουν τέτοιου είδους σκευάσματα σε λευκό χρώμα.

Εάν έχετε τη δυνατότητα για αγορές μέσω του Internet, μπορείτε να παραγγείλετε τέτοιου είδους υλικά με βάση το ασήμι (silver grease) ή το χαλκό (copper grease), που είναι ακόμα καλύτερης ποιότητας και προσφέρουν μεγαλύτερες δυνατότητες μεταφοράς της θερμότητας στην ψύκτρα. Εάν, τώρα, έχετε επεξεργαστή τύπου Slot-1 ή Slot A, μπορείτε να κάνετε το ίδιο, με τη διαφορά όμως ότι σπάζοντας τα ειδικά pins που συγκρατούν την ψύκτρα επάνω στον επεξεργαστή χάνετε αμέσως την εγγύησή του.

### Σκληροί δίσκοι

Οι σκληροί δίσκοι μπορούν πολλές φορές να δυσκολέψουν ή και να εμποδίσουν την επιτυχία μας κατά το overclocking. Μηνύματα για registry errors και corrupted files είναι μερικές από τις ενδείξεις ότι ο σκληρός μας δίσκος δεν αρέσκεται στο overclocking και τις υψηλές ταχύτητες bus. Πριν να πανικοβληθούμε και αρχίσουμε να καθαριόμαστε, υπάρχει μία τελευταία λύση που μπορεί να μας βγάλει από το αδιέξοδο: η απενεργοποίηση του DMA. Πηγαίνουμε, λοιπόν, στο System Properties, Device Manager, Disk Drives, κάνουμε διπλό κλικ στο σκληρό δίσκο και μετά

στα Properties του. Από εκεί μπορούμε να απενεργοποιήσουμε το DMA. Δυστυχώς, η μέθοδος αυτή, εκτός από το ότι μειώνει τις επιδόσεις του σκληρού μας σημαντικά, δεν αποτελεί εγγύηση για σίγουρο αποτέλεσμα. Σας λέμε, πάντως, για να σας καθησυχάσουμε ότι οι πε-



Οι μετατροπές στα κουτιά μπορούν να γίνουν εύκολα αν κάποιος έχει το χρόνο και το μεράκι.

ρισσότεροι σύγχρονοι σκληροί δίσκοι δεν έχουν τέτοιου είδους κόμπλεξ. Εάν εσείς πέσατε στην περίπτωση, τι να πούμε...

### Τροφοδοτικό

Εάν το τροφοδοτικό σας έχει ανεμιστήρα που φυσά τον αέρα προς το εσωτερικό του κουτιού, ανοίξτε το τροφοδοτικό και γυρίστε τον ανεμιστήρα έτσι ώστε να φυσά τον αέρα προς τα έξω. Με αυτόν τον τρόπο, όμως, αφαιρούμε την εγγύησή του τροφοδοτικού.

**ΠΡΟΣΟΧΗ!** Στο τροφοδοτικό υπάρχουν τάσεις επικίνδυνες για τη ζωή μας, γι' αυτό ζητήστε τη βοήθεια ειδικού, εάν δεν έχετε τις γνώσεις.

### Διαδικασία Burn-In

Ίσως κάποιοι από εσάς γνωρίζετε τι είναι το burn-in και ποια η χρησιμότητά του. Πολλές φορές για να φτάσουμε σε μία ικανοποιητική ταχύτητα με την πολυπόθητη σταθερότητα, χρησιμοποιήσαμε υψηλές τιμές στο voltage του επεξεργαστή. Το αυξημένο voltage, όμως, εγκυμονεί κινδύνους και φθείρει σταδιακά τον επεξεργαστή μας, αφού όσο ανεβάζουμε το voltage τόσο η θερμοκρασία στο τσιπ αυξάνεται. Κάποιες φορές δε τον εκθέτει άμεσα σε κίνδυνο, εάν η τιμή είναι κατά πολύ μεγαλύτερη από αυτήν που θα έπρεπε να υπάρχει φυσιολογικά. Ο στόχος του burn-in είναι ο εξής: να επιτύχουμε την υψηλότερη τιμή FSB και, κατά συνέπεια, τη μεγαλύτερη ισχύ στον επεξεργαστή μας με τη χαμηλότερη δυνατή τιμή στο voltage. Η συγκεκριμένη διαδικασία είναι αρκετά χρονοβόρα και μπορεί να διαρκέσει από μερικές ημέρες ή μία εβδομάδα μέχρι έναν μήνα. Τι κάνουμε, λοιπόν; Αφού φτάσαμε στο σημείο της υψηλότερης δυνατής ταχύτητας του επεξεργαστή μας, για παράδειγμα έναν Pentium III 550 στα 742MHz (135 FSB) στα 1,8V, κατεβάζουμε τον επεξεργαστή μας μερικά "κλικ" πιο κάτω, ας πούμε στα 715MHz (130 FSB), αφήνοντας όμως την τάση στα 1,8Volt. Αφήνουμε τον επεξεργαστή σε αυτή την κατάσταση για ένα διάστημα -όχι, όμως, σε κατάσταση ύπνου, αλλά τον αναγκάζουμε να τρέχει δυνατές εφαρμογές (PRIME95,





Κάποιες θυσίες χρειάζονται. Για παράδειγμα, ο ιδιοκτήτης αυτού του κουτιού φορά ωτοασπίδες όταν χρησιμοποιεί τον υπολογιστή του...

SETI@Home, Games) όσον το δυνατόν περισσότερες ώρες κατά τη διάρκεια της ημέρας- και στο τέλος θα διαπιστώσουμε ότι τα 742MHz επιτυγχάνονται πια με τη χρησιμοποίηση 1,70-1,75Volt! Μην απορήσετε επίσης εάν ο επεξεργαστής σας έπειτα από αυτή τη διαδικασία ξεπερνά τα 742MHz! Ναι, με το burn-in μπορείτε να φτάσετε ψηλότερα! Φυσικά, για να επιτύχει το burn-in πρέπει η θερμοκρασία της CPU να βρίσκεται σε χαμηλά επίπεδα, ας πούμε 2-3 βαθμούς πάνω από τη θερμοκρασία του motherboard και αυτό διότι τα ηλεκτρόνια (ροή ρεύματος) είναι ευαίσθητα στην τάση και τη θερμοκρασία. Όσο μεγαλύτερη είναι η τάση τόσο μεγαλύτερο το αποτέλεσμα, αλλά και όσο μεγαλύτερη η θερμοκρασία τόσο μικρότερο το αποτέλεσμα. Δυστυχώς, η επιτυχία αυτής της διαδικασίας εξαρτάται αφ' ενός από το συγκεκριμένο επεξεργαστή και αφ' ετέρου από το τι επιδόσεις περιμένουμε από αυτόν. Λόγω των κατασκευαστικών διαφορών, μερικοί επεξεργαστές μπορεί να είναι περισσότερο δεκτικοί στο burn-in από ό,τι κάποιοι άλλοι διαφορετικής σειράς παραγωγής. Μπορεί να συμβαίνει το ίδιο, όμως, και με τα τσιπ του ίδιου wafer (αρχικό στάδιο των πυρήνων των επεξεργαστών της ίδιας παραγωγής). Η τύχη παίζει μεγάλο ρόλο!

## ΜΙΚΡΑ MADNESS TIPS

➤ Εάν έχετε προβλήματα με τη μνήμη, αλλά είστε βέβαιοι ότι είναι μέσα στα όρια του bus που μπορεί να αντέξει, τοποθετήστε τη σε θέση slot πιο κοντά στη CPU. Εάν, τώρα, έχετε δύο

DIMM από μνήμη εγκατεστημένα στο PC σας, δοκιμάστε να βγάλετε κάποιο από αυτά για να δείτε ποιο προκαλεί το πρόβλημα. Καλό θα ήταν, επίσης, να αλλάζετε όλες τις θέσεις slot που έχετε στη διάθεσή σας.

➤ Μερικές φορές κάποια τσιπ επάνω στο motherboard και ειδικά εκείνο που ελέγχει τις FSB, ονόματι Clock Generator, θερμαίνονται παρόλα αυτά. Εάν, λοιπόν, παρατηρήσετε ότι συγκεκριμένες FSB δεν είναι σταθερές, μπορείτε να τοποθετήσετε επάνω στα τσιπ μικρές ψύκτρες. Με αυτόν τον τρόπο τα τσιπ επάνω στο motherboard θα θερμαίνονται λιγότερο και οι FSB θα είναι περισσότερο σταθερές.

➤ Συχνά τα chipset των motherboards -και ειδικά του Intel 440BX- θερμαίνονται πολύ όταν ανεβάζουμε το FSB, με αποτέλεσμα να μην έχουμε την επιθυμητή σταθερότητα σε κάποιες περιπτώσεις. Καλό θα είναι, λοιπόν, να βγάλουμε με ιδιαίτερη προσοχή την ψύκτρα και αφού απλώσουμε με προσοχή λίγη θερμοαποαγωγική πάστα, να την ξανατοποθετήσουμε. Με αυτό τον τρόπο η θερμότητα από το τσιπ θα μεταφέρεται πιο γρήγορα στην ψύκτρα και έτσι το τσιπ θα τρέχει περισσότερο ψυχρό. Επίσης, εάν έχουμε τη δυνατότητα, ας τοποθετήσουμε μία ψύκτρα με ανεμιστήρακι στη θέση της.

## ΔΟΚΙΜΕΣ

### Celeron (II) και Pentium III (Coppermine)

Δοκιμάσαμε τις δυνατότητες ενός από τους νέους Celeron (Coppermine 128), έναν 533A, και καταφέραμε χωρίς ιδιαίτερη προσπάθεια να φτάσουμε το τσιπ στα 840MHz (105MHz FSB).

Χρησιμοποιήσαμε ένα motherboard που ολοκλήρωνε το Apollo PRO 133A, το ASUS P3V4x.

Αυτό το motherboard χρησιμοποιήσαμε και στα τεστ με τον Pentium III, καθώς από τις λύσεις που αναφέραμε στο προηγούμενο τεύχος έμοιαζε η πιο ολοκληρωμένη, δεδομένου ότι συνδυάζει μεγαλύτερη σταθερότητα και ευελιξία, αλλά και αρκετά αξιοπρεπείς επιδόσεις. Το σύστημά μας αποτελείτο επίσης από τα εξής: 3dfx Voodoo 3 3000 AGP (ο γράφων είναι οπαδός της 3dfx, τι να κάνουμε!); μνήμη 128MB της Siemens (PC-133), I will II converted card (slotket), WD Expert 20,5G και μία SoundBlaster Live!.

Το κουτί (case) που χρησιμοποιήσαμε ήταν συνηθισμένο, με ATX τροφοδοτικό των 300W και χωρίς πρόσθετους ανεμιστήρες. Χρησιμοποιήσαμε επίσης την ψύκτρα Glob-

alWin FDP32. Αφού αναβαθμίσαμε το BIOS στην τελευταία έκδοση του 1005, τοποθετήσαμε τον επεξεργαστή στο ειδικό slotket και όλα αναγνωρίστηκαν αυτόματα. Το BIOS αναγνώρισε τον επεξεργαστή πρώτα ως Celeron 533A, αλλά στη συνέχεια μας έδωσε τρεις επιλογές για το πώς θέλουμε να μπουτάρουμε στα Windows. Ετσι εμφανίσε τις επιλογές 533 (66 FSB), 800 (100 FSB), 1.066MHz (133 FSB)!!! Φυσικά, επιλέξαμε την πρώτη και, αφού όλα αποδείχθηκαν εντάξει στα Windows, κάναμε restart.

Ο επεξεργαστής ήταν RETAIL, κατασκευασμένος στη Μαλαισία με κωδικό SL46S, είχε multiplier 8 και έτρεχε σε συχνότητα 66MHz (8x66MHz=533MHz). Το voltage λειτουργίας του πυρήνα του ήταν σαφώς χαμηλότερο των προκατόχων του, 1,5V έναντι 2V. Δοκιμάσαμε αμέσως να ανεβάσουμε τη συχνότητα λειτουργίας του συστήματός μας στα 75MHz (8x75MHz=600MHz) και ο επεξεργαστής μας δεν παραπονέθηκε καθόλου. Ξεπέρασε τη διαδικασία του φορτώματος και μπήκε στα Windows. Για να επιβεβαιώσουμε τη σταθερότητά του τρέξαμε το Stability Test και το SETI@Home ταυτόχρονα για περίπου μία ώρα. Μετά δοκιμάσαμε να τρέξουμε κάποια απαιτητικά παιχνίδια που υπήρχαν ήδη εγκατεστημένα στον υπολογιστή μας, όπως τα Quake III, Need For Speed 5 και Unreal Tournament, και όλα αποδείχθηκαν εντάξει.

Αποφασίσαμε να ανεβάσουμε το FSB στα 83MHz (8x83MHz=664MHz) και ξεκινήσαμε την ίδια πάλι διαδικασία επιβεβαίωσης της σταθερότητας του overclocked επεξεργαστή μας. Όλα πήγαν θαυμάσια, ούτε crashes στα παιχνίδια ούτε "βήχας" από τη μεριά του επεξεργαστή.

Από τότε που πιάσαμε όμως το τσιπ αυτό στα χέρια μας, ανυπο-



Ο Athlon με τη συσκευή GoldenFingers, "Afterburner".

μονούσαμε να δούμε την αντίδρασή του στην ταχύτητα που δουλεύει ο "μεγάλος αδερφός" του Pentium III, τα 100MHz.

Όταν το δοκιμάσαμε όλα πήγαιναν καλά μέχρι που ο επεξεργαστής έφτασε στο μι-

κρό στάδιο λίγο προτού μπει στα Windows. Εκεί το σύστημα κόλλησε και μόνο με ένα hard reset σώσαμε την κατάσταση.

Μπήκαμε στο BIOS και τσεκάρουμε τη θερμοκρασία να δούμε εάν ήταν σε λογικά πλαίσια και ήταν, 37 βαθμοί (καλοκαίρι έχουμε έτσι; Μην ξεχνιόμαστε!). Ετσι συμπεράναμε ότι μάλλον ο επεξεργαστής χρειαζόταν μια μικρή πα-



## ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ CHIPSET ΣΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

**A**πό ό,τι βλέπετε, το 440BX είναι αναμφισβήτητο ο απόλυτος ηγέτης των FPS. Ειδικά όταν τρέχει στα 133MHz, κανένα chipset δεν μπορεί να το συναγωνιστεί. Χρησιμοποιήσαμε ένα μέσο σύστημα για της μετρήσεις και δύο επεξεργαστές τύπου Slot-1, έναν 600E (100MHz) και έναν 600EB (133MHz).

Η μνήμη που χρησιμοποιήσαμε στο i820 ήταν ένα DIMM των 128MB (PC800) της Samsung. Η SDRAM μνήμη που χρησιμοποιήσαμε ήταν ένα DIMM των 128MB (PC-133) της Siemens. Το σύστημά μας αποτελούσαν επίσης τα εξής:

**Κάρτα γραφικών:** Creative Annihilator (Geforce 256)

**Κάρτα ήχου:** Creative SoundBlaster Live!

**Σκληρός δίσκος:** WD Expert 20,5 GB

**DVD-ROM:** Pioneer A03S

Οι μετρήσεις έγιναν στη χαμηλή ανάλυση των 640x480 και σε βάθος χρώματος 16bit σε δύο πολύ δημοφιλή shooters, το Quake 3 (OpenGL) και το Expendable (Direct3D), για να μπορέσουμε να δούμε πραγματικές διαφορές. Σε υψηλότερες αναλύσεις, το ταίρι γραφικών κάνει τη μεγαλύτερη δουλειά και έτσι τα αποτελέσματα και οι διαφορές δεν θα ήταν ευδιάκριτες, γι' αυτό και δεν σας παραθέτουμε συγκριτικό πίνακα.

	Quake III Arena (OpenGL) 640x480x16 bpp	Expendable (Direct3D) 640x480x16 bpp
Intel 440BX με FSB 133MHz	123,8 FPS	89,22 FPS
Via Apollo PRO 133A με FSB 133MHz (Memory 133MHz)	104,5 FPS	78,37 FPS
Intel 440BX με FSB 100MHz	108,4 FPS	78,05 FPS
Intel i820 με RDRAM και FSB 133MHz	106,7 FPS	77,16 FPS
Intel i820 με RDRAM και FSB 100MHz	100,7 FPS	72,45 FPS
Via Apollo PRO 133A με FSB 100MHz (Memory 100MHz)	97,9 FPS	71,05 FPS
Intel i820 με SDRAM και FSB 133MHz	94,1 FPS	68,70 FPS
Via Apollo PRO 133 με FSB 133MHz (Memory 133MHz)	91,7 FPS	63,01 FPS
Intel i820 με SDRAM και FSB 100MHz	91,1 FPS	65,97 FPS
Via Apollo PRO 133 με FSB 100MHz (Memory 100MHz)	86,4 FPS	59,25 FPS
Intel i815 με FSB 100MHz (Memory 100MHz)	98,1 FPS	71,68 FPS
Intel i815 με FSB 133MHz (Memory 133MHz)	105,0 FPS	78,87 FPS

ραπάνω ώθηση για να καταφέρει να ξεπεράσει τον σκόπελο του φορτώματος των Windows. Έτσι ανεβάσαμε μέσα από το BIOS menu το voltage στα 1,55V και επιβεβαιωθήκαμε. Όλα πήγαν καλά, τα Windows, αλλά και όλες οι εφαρμογές τους έτρεξαν κανονικά, χωρίς το παραμικρό πρόβλημα. Δυστυχώς όμως όταν τρέξαμε το πρώτο παιχνίδι 3D ο υπολογιστής κράσσαρε. Έτσι μήκαμε ξανά στο BIOS και ανεβάσαμε το voltage άλλα 0,05V στα 1,6V. Η διαδικασία boot, τα Windows και διάφορες εφαρμογές τους αλλά και όλα τα παιχνίδια που τρέξαμε αποδείχθηκαν υπέρ σταθερά (Rock solid!). Ένα αίσθημα ανακούφισης και χαράς διέπνευσε το σπέρνο μας. Τα είχαμε πια καταφέρει. Ο Celeron των 533MHz είχε αποδειχθεί γίγαντας των 800MHz! Αποφασίσαμε να πιέσουμε τον επεξεργαστή λίγο παραπάνω. Τα 105MHz FSB ήταν πειρασμός. Μας φάνηκε απίστευτο αλλά τα 840MHz ήταν γεγονός! Τον "πυροβολήσαμε" με ό,τι stability utilities είχαμε στον υπολογιστή μας και δεν παραπονέθηκε καθόλου. Ο νέος Celeron αποδείχθηκε καλύτερος στο overclocking από τους φημισμένους προκάτοχους του! Για την ιστορία όμως να αναφέρουμε ότι ο συγκεκριμένος επεξεργαστής με κάποιες ιδιαίτερες και εξωτικές μεθόδους ψύξης (μεγάλες ψύκτρες, peltier) έχει τις δυνατό-

τητες να φτάσει στα 900+ MHz! Δυστυχώς όμως ο επεξεργαστής δεν μας εντυπωσίασε με τις επιδόσεις του. Προφανώς φταίει το μικρό μέγεθος της L2 cache που έχει, αλλά κυρίως η ταχύτητά της (έχει Latency 2 αντί για 0 του μεγάλου αδερφού Pentium III). Παρ' όλα αυτά αποτελεί μια εξαιρετική αγορά αφού η τιμή του είναι ιδιαίτερα χαμηλή. Τζάμπα MHz δηλαδή!

Οι Pentium III αποδείχθηκαν επίσης σπουδαίοι overclockers. Χρησιμοποιώντας ακριβώς την ίδια σύνδεση στο σύστημά μας και ακολουθώντας την ίδια διαδικασία με τον Celeron καταφέραμε να φτάσουμε τον 600E στα 901MHz (με 1,8Volt) και τον 700E στα 933MHz (με 1,8Volt)! Δυστυχώς ένας 600E (Coppermine, stepping c A2) ακόμα που είχαμε στη διάθεσή μας δεν κατάφερε να ξεπεράσει τα 696MHz. Κάναμε τα πάντα για να καταφέρουμε να τον κάνουμε να τρέξει γρηγορότερα, αλλά συνεχώς μας απογοήτευε με το πείσμα και την τεμπελιά του. Όπως είπαμε η τύχη έχει το ρόλο της στο overclocking και ένα μέρος της το χρειαζόμαστε ακόμα και για την ποιότητα του επεξεργαστή!

Δυστυχώς δεν καταφέραμε να εξασφαλίσουμε τον Athlon εγκαίρως για τις ανάγκες αυτού του άρθρου αλλά επιφυλασσόμαστε να σας δείξουμε τις ικανότητες και τις επιδόσεις του (όπως και αυτές των Thunderbird και

Duron) σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη του "PCMaster".

### ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το overclocking δεν είναι αυτοσκοπός, είναι τέχνη, και καλύτερα να μην επιχειρείται από ανθρώπους που δεν αγαπούν την εργασία στον υπολογιστή τους. Απαιτείται ιδιαίτερη προσοχή και κάποιες φορές αρκετό θάρρος για την εκτέλεση κάποιων εργασιών. Εμείς προσπαθήσαμε μέσα από λίγες σελίδες περιοδικού να σας αποκαλύψουμε μερικά από τα μυστικά του. Η αλήθεια είναι ότι κανένα περιοδικό και κανένα άρθρο δεν θα μπορούν να σας αποκαλύψουν και να σας διδάξουν τις τεχνικές και τα μυστικά του overclocking καλύτερα από τον ίδιο σας τον εαυτό καθώς ασκείστε και πειραματίζεστε με τον υπολογιστή. Καλή επιτυχία στις προσπάθειές σας και να θυμάστε:

"Overclocking may void your warranty". Πώς είπατε;

Ευχαριστούμε πολύ για τη βοήθειά της στους επεξεργαστές την εταιρία Wing Computers (Σολωμού 24) και στις συσκευές ψύξεως την Checkmate International (Εύηνου 7, Πύργος Αθηνών).



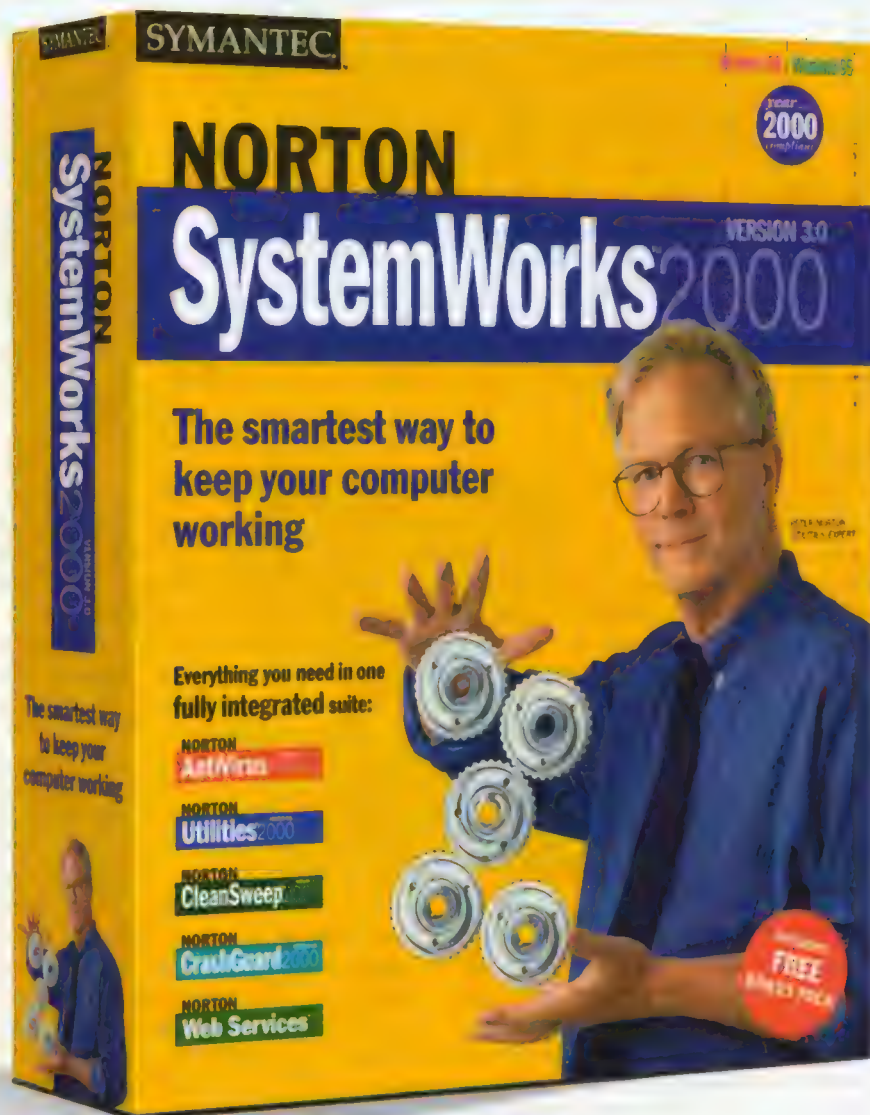
# NORTON

## SystemWorks 2000

Ο πιο έξυπνος τρόπος για να κρατήσετε  
τον υπολογιστή σας σε φόρμα!

Στη σημερινή κοινωνία ο ηλεκτρονικός υπολογιστής αποτελεί για πολλούς ένα αναντικατάστατο εργασιακό εργαλείο, ενώ για άλλους απλώς έναν πολύτιμο σύντροφο στη διασκέδαση και την ψυχαγωγία. Με όποιον τρόπο και αν χρησιμοποιείται το PC, η χρήση ενός πακέτου εφαρμογών που θα συνδράμουν στην ασφάλεια και τη σωστή διαχείριση του συστήματος επιβάλλεται σε κάθε περίπτωση. Το Norton SystemWorks είναι ένα από τα κορυφαία προγράμματα του είδους.

Του Δημήτρη "red or dead"  
Ιωαννίδη  
jimioann@hotmail.com





# M

έσα από τις σελίδες αυτού του περιοδικού έχει επανειλημμένα τονιστεί η σημασία και η σπουδαιότητα της σωστής διαχείρισης ενός προσωπικού υπολογιστή. Δυστυχώς, μι-

λώντας και από προσωπική εμπειρία, αρκετοί είναι εκείνοι οι χρήστες που αγνοούν ή απλώς δεν τους ενδιαφέρει το γεγονός πως ο υπολογιστής τους χρειάζεται συντήρηση για να διατηρηθεί σε καλή κατάσταση. Δεν είναι λίγοι αυτοί οι οποίοι δεν λαμβάνουν τα απαραίτητα μέτρα προστασίας και συντήρησης του υπολογιστή τους, με συνέπεια κάποια στιγμή να προκληθούν προβλήματα ικανά να φέρουν σε απόγνωση ακόμα και τους πιο έμπειρους χρήστες. Η ουσία όλων των προαναφερομένων είναι πως, αργά ή γρήγορα, ο χρήστης που δεν φροντίζει να συντηρεί το σύστημά του, θα βρεθεί μπροστά σε απρόοπτες όσο και ανεπιθύμητες καταστάσεις. Όταν γράφουμε για συντήρηση ενός προσωπικού υπολογιστή, εννοούμε (μεταξύ πολλών άλλων) την περιοδική χρήση κάποιων προγραμμάτων που θα εξασφαλίσουν στο σύστημά μας απρόσκοπτη και σταθερή λειτουργία για ικανοποιητικό χρονικό διάστημα.

## WINDOWS & ΣΥΝΤΗΡΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

Είναι ευνόητο πως το παρόν άρθρο αναφέρεται σε συστήματα ηλεκτρονικών υπολογιστών που κάνουν χρήση των Windows της Microsoft. Το συγκεκριμένο λειτουργικό, μεταξύ των πολλών ευκολιών που παρέχει στο χρήστη,

διακατέχεται θα λέγαμε από πολλά "αδύνατα σημεία" που οφείλονται στην κατασκευαστική φύση του. Κατά την αρχική εγκατάσταση όλα φαίνεται να δουλεύουν ρολόι, αλλά όσο περνάει ο καιρός και ο χρήστης δοκιμάζει διάφορα στον υπολογιστή του, οι επιδόσεις πέφτουν και οι γνωστές μπλε οθόνες και τα GPFs γίνονται ολοένα πιο συχνό φαινόμενο. Η ίδια η Microsoft, γνωρίζοντας προφανώς τις αδυναμίες του προϊόντος της, έχει φροντίσει να εφοδιάσει τα Windows με τρεις εφαρμογές, οι οποίες προσπαθούν φιλότιμα να βοηθήσουν την κατάσταση. Μιλάμε φυσικά για τα Scandisk, Defrag και Disk Cleanup. Το τελευταίο μάλιστα δεν περιλαμβάνεται στην έκδοση των Windows 95 αλλά μόνο στα 98. Η χρήση αυτών των τριών



προγραμμάτων είναι ένα πρώτο σημαντικό βήμα για το χρήστη που ενδιαφέρεται για το PC του και θέλει να το βλέπει να λειτουργεί με υψηλές επιδόσεις. Θα μπορούσαμε να πούμε πως ακόμα και η χρήση μόνο αυτών των προγραμμάτων είναι αρκετή για κάποιους που δεν έχουν ιδιαίτερες απαιτήσεις από το σύστημά

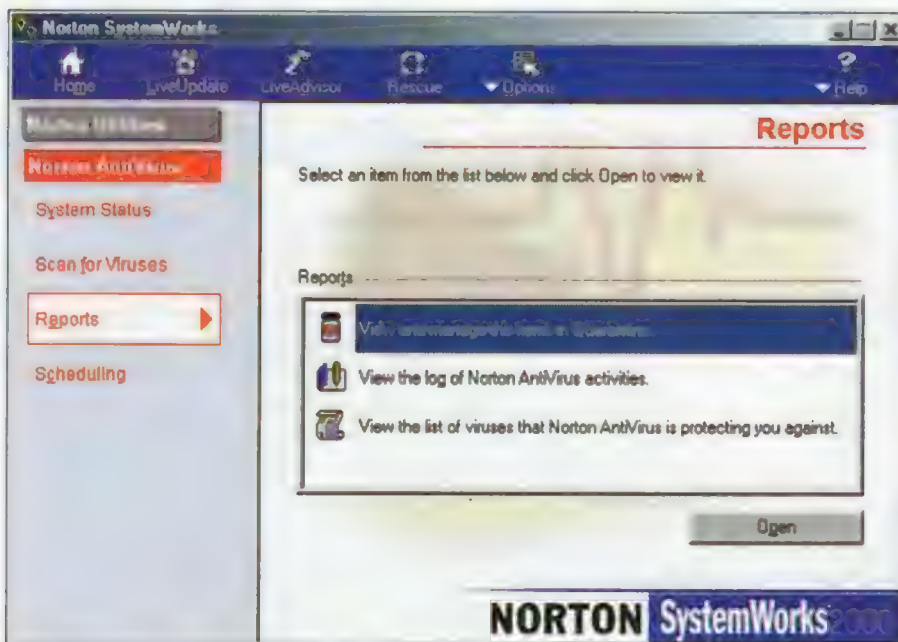
## ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΤΟΝ OPTIMIZATION WIZARD

Ο υποφαινόμενος χρησιμοποιεί το SystemWorks για αρκετά μεγάλο διάστημα και έχει μείνει απόλυτα ευχαριστημένος. Μοναδική παραφωνία του προγράμματος αποτελεί η εντολή Norton Optimization Wizard των Norton Utilities, η οποία προξένησε προβλήματα. Συγκεκριμένα, σε δύο περιπτώσεις μετά τη χρήση της τα Windows δεν βρήκαν κάποια αρχεία του συστήματος κατά το startup και μας προειδοποίησαν σε σχετικό παράθυρο. Σε άλλες περιπτώσεις, πάλι, η εντολή λειτούργησε άψογα. Επειτα από αυτό θα θέλαμε να επιστήσουμε την προσοχή σας όσον αφορά στη συγκεκριμένη εντολή. Αν παρ' όλα αυτά είστε αρκετά τολμηροί ώστε να δοκιμάσετε την τύχη σας, να είστε προετοιμασμένοι ακόμα και για επανεγκατάσταση των Windows σε ακραίες περιπτώσεις. Αν έχετε κάποια εξοικείωση με τον τρόπο εγκατάστασης του λειτουργικού της Microsoft, μπορείτε εναλλακτικά να κάνετε "extract" από κάποιο cab αρχείο του CD της εγκατάστασης τα αρχεία που χρειάζεστε. Στην τελευταία περίπτωση απλώς τοποθετήστε τα original αρχεία στο path που σας υποδηλώνει το προειδοποιητικό παράθυρο. Το extract επιτυγχάνεται εύκολα, μέσω του πασίγνωστου συμπιεστικού προγράμματος Winzip.

τους. Θα ήμαστε μάλιστα σίγουροι για την ισχύ της ανωτέρω πρότασης αν δεν είχαμε δει τις δυνατότητες που προσφέρουν προγράμματα, όπως το Norton SystemWorks 2000.

## ΤΙ ΑΚΡΙΒΩΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ

Το Norton SystemWorks 2000 είναι μία συλλογή από έξι κορυφαία εμπορικά προγράμματα της πασίγνωστης Symantec. Τα προγράμματα αυτά μπορεί ο καθένας να τα προμηθευτεί και μεμονωμένα, ενώ η συγκεκριμένη συσκευασία τα παρέχει όλα μαζί σε πιο χαμηλή τιμή. Συγκεκριμένα το πακέτο περιλαμβάνει τις τελευταίες εκδόσεις των Norton Utilities, Norton Antivirus, Norton CleanSweep, Norton CrashGuard, Norton Ghost και Norton Web Services. Το καθένα από αυτά περιλαμβάνει πλήθος επιλογών και δυνατοτήτων που θα ικανοποιήσουν ακόμα και τον πιο απαιτητικό χρήστη. Τα Utilities, Antivirus και CleanSweep είναι φυσικά τα προγράμματα που κλέβουν την παράσταση, ενώ τα υπόλοιπα τρία, χωρίς να υστερούν σε δυνατότητες, παραμένουν στη σκιά των "μεγάλων αδελφών" τους. Στη συνέχεια παρουσιάζουμε



Από αυτό το μενού μπορείτε να τοποθετήσετε σε "καραντίνα" όλα τα ύποπτα και επικίνδυνα αρχεία που θα συναντήσετε.



### ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ ΤΕΛΙΚΑ ΑΥΤΟΣ Ο ΚΥΡΙΟΣ NORTON;

Ο πασίγνωστος κύριος που κάνει την εμφάνισή του στο εξώφυλλο όλων των προϊόντων που φέρουν το όνομά του είναι φυσικά υπαρκτό πρόσωπο και ονομάζεται Peter Norton. Μεγάλωσε στο Σιάτλ αλλά και στην Ουάσινγκτον των Ηνωμένων Πολιτειών της Αμερικής και εισήλθε στον ευρύτερο χώρο της πληροφορικής ως προγραμματιστής, συγγραφέας αλλά και επιχειρηματίας. Στην πολύχρονη καριέρα του ασχολήθηκε, εκτός από τη δημιουργία προγραμμάτων, και με τη συγγραφή αρκετών βιβλίων γύρω πάντα από τη θεματολογία των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Το 1990 πούλησε την εταιρία που είχε ιδρύσει στη Symantec, η οποία συνεχίζει να διανέμει ακόμα και σήμερα όλα τα προϊόντα του Αμερικανού ερευνητή με την επωνυμία του. Ο Peter Norton αποφάσισε να αποσυρθεί έπειτα από πολλά δημιουργικά χρόνια, για να αφοσιωθεί κυρίως στην οικογένειά του αλλά και στην τέχνη, η οποία επίσης είναι μεγάλη αγάπη του. Σήμερα ζει με τη σύζυγό του και τα δύο παιδιά τους στη Σάντα Μόνικα της Καλιφόρνια στις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής.



### Improve Performance

Εδώ έχουμε δύο επιλογές. Η πρώτη είναι ένα εκπληκτικό πρόγραμμα defrag, αντίστοιχο με αυτό των Windows (Speed Disk), αλλά πολύ πιο γρήγορο και αξιόπιστο. Η δεύτερη επιλογή ονομάζεται "Optimization Wizard" και θεωρητικά αυξάνει την απόδοση του συστήματος "πειράζοντας" τις ρυθμίσεις της registry.

### Preventive Maintenance

Το System Doctor είναι ένα πολύ καλό πρόγραμμα, το οποίο με τη χρήση ειδικών sensor modules κρατάει κάθε στιγμή σημαντικά στοιχεία για τον υπολογιστή, όπως CPU usage, GDI resources. Το Wipeinfo είναι σε θέση να εξαφανίσει τελείως τα υπολείμματα που αφήνουν οι διαδικασίες delete, ενώ η επιλογή "Image" κρατάει αντίγραφο όλων των δίσκων του συστήματος. Σε συνάρτηση με το Unerase που περιγράψαμε, δίνεται η δυνατότητα στο χρήστη να επαναφέρει τη δομή του δίσκου του όπως ακριβώς ήταν πριν από τη δημιουργία του Image File. Τέλος, το Registry Tracker, όπως δηλώνει και το όνομά του, καταγράφει οτιδήποτε καταχωρίσεις γίνονται στο μητρώο των Windows και, αν υπάρξει κάποια δυσλειτουργία, επαναφέρει τις αρχικές ρυθμίσεις.

### Troubleshoot

Το τελευταίο μενού των Utilities περιλαμβάνει και αυτό τέσσερις επιλογές. Τα δύο πρώτα προγράμματα που υπάρχουν εδώ, έχουν να κάνουν με τη διάγνωση προβλημάτων στο PC, τόσο σε επίπεδο software όσο και hardware. Επιπλέον υπάρχει ένας registry editor, παρόμοιος με το RegEdit των Windows, αλλά και το πρόγραμμα File Compare, που συγκρίνει τις εκδόσεις των αρχείων που περιέχει το σύστημά σας και προτείνει για χρήση τις νεότερες από αυτές.

### NORTON ANTIVIRUS

Το πασίγνωστο και ένα από τα πιο αξιόπιστα antivirus που κυκλοφορούν, το Norton Antivirus, περιλαμβάνεται στο πακέτο στην έκδοση 2000. Έχουμε και εδώ τέσσερις κατηγορίες επιλογών:

### System Status

Πρόκειται ουσιαστικά για μία οθόνη, στην οποία αναγράφονται διάφορα μηνύματα - προειδοποιήσεις και συμβουλές σχετικά με τη λειτουργία του προγράμματος. Επίσης, από εδώ μπορείτε να ενεργοποιήσετε το Auto-protect για αυτόματη προστασία του συστήματός σας από ιούς.

### Scan for viruses

Τίποτα παραπάνω από ό,τι δηλώνει ο τίτλος.

Εκκίνηση της διαδικασίας διερεύνησης για ιούς σε όλους τους δίσκους του συστήματος.

### Reports

Το Norton Antivirus διαθέτει επίσης τη δυνατότητα να αποστέλλει στη Symantec κάποιο αρχείο που βρέθηκε μολυσμένο, αλλά ο ιός είναι άγνωστος (Quarantine). Οι ειδικοί του SARC (Symantec Antivirus Research Center) θα δημιουργήσουν το κατάλληλο αντιβιοτικό για το νέο ιό που ανακαλύφθηκε και θα φροντίσουν να σας το στείλουν δωρεάν, μέσω δικτύου, σε διάστημα επτά ημερών. Επιπλέον επιλογές από αυτό το μενού είναι η δυνατότητα να δείτε το "log file" του antivirus και να ενημερωθείτε για το σύνολο των ιών από τους οποίους σας προστατεύει το τελευταίο.

### Scheduling

Τέλος, το Norton Antivirus διαθέτει και δυνατότητες scheduling, με τις οποίες πολύ εύκολα προγραμματίζετε το πρόγραμμα να εκτελεί συγκεκριμένες ενέργειες (scan, update) κατά περιοδικά χρονικά διαστήματα.

### NORTON CLEANSWEEP

Το Norton CleanSweep είναι κυρίως ένας Uninstaller, ο οποίος όμως διαθέτει πλήθος χαρακτηριστικών, που το τοποθετούν στην κορυφή των προγραμμάτων του είδους, μαζί ίσως με το Norton Uninstall που παρουσιάζουμε στο τεύχος 123 του "PC Master". Το μενού χωρίζεται και πάλι σε τέσσερις κατηγορίες επιλογών:

### Cleanup

Το βασικό "ζευγάρι" επιλογών του προγράμματος είναι το Uninstall program - Restore program, που αποτελεί την κεντρική λειτουργία του CleanSweep. Η τρίτη επιλογή που έχουμε

### LIVE UPDATE & RESCUE DISK

Το Norton SystemWorks 2000 περιλαμβάνει επιπλέον δύο πολύτιμα εργαλεία, που θα βοηθήσουν πολύ το χρήστη ο οποίος θα εμπιστευτεί το πακέτο. Το πρώτο ακούει στο όνομα LiveUpdate και αποτελεί μία αυτόματη εφαρμογή αναβάθμισης του υπάρχοντος software, ενώ φυσικά χρησιμοποιείται και για τη λήψη των νέων virus definitions για το Norton Antivirus. Η δεύτερη λειτουργία έχει να κάνει με τη δημιουργία μιας "rescue disk", η οποία μπορεί να αποβεί σωτήρια σε περιπτώσεις που το σύστημα αρνείται να ξεκινήσει. Εκτός από την κλασική δισκέτα, μπορούμε να δημιουργήσουμε "rescue disk" χρησιμοποιώντας και το ZIP drive μας.

το καθένα από αυτά, με όλες τις δυνατές επιλογές που παρέχουν στο χρήστη.

### NORTON UTILITIES

Τα Norton Utilities είναι μία συλλογή από πολύτιμα εργαλεία για τη συντήρηση και την ασφάλεια του υπολογιστή. Το μενού περιλαμβάνει τέσσερις κατηγορίες:

### Find and Fix Problems

Η πρώτη κατηγορία έχει να κάνει με την εύρεση προβλημάτων που προξενούνται στα Windows και την επίλυσή τους. Όλα είναι αυτοματοποιημένα και δεν χρειάζεται καθόλου η παρέμβαση του χρήστη. Πολύ σημαντικό πρόγραμμα εδώ είναι το Disk Doctor, μία "advanced" έκδοση του Scandisk. Επίσης, υπάρχει το Unerase Wizard, που προσδίδει επιπλέον προστασία στο Recycle Bin, επιτρέποντας στο χρήστη να επαναφέρει διαγραφμένα αρχεία τα οποία έχουν σβηστεί ακόμα και από τον κάδο ανακύκλωσης.



είναι το Fast and Easy Cleanup, που αναφέρεται στη διαγραφή ομάδων αρχείων με ίδιο extension ή γενικότερα σε διαγραφή αρχείων με κοινά χαρακτηριστικά.

## Internet

Οι έξι επιλογές που έχουμε σε αυτό το μενού μας επιτρέπουν να διαγράψουμε εύκολα και γρήγορα διάφορα προγράμματα που κατεβάσαμε από το Διαδίκτυο, καθώς και διάφορα

cookies, να αδειάζουμε την cache και, τέλος, να απεγκαταστήσουμε plug-ins και ActiveX controls που δεν χρειαζόμαστε πια.

## Programs

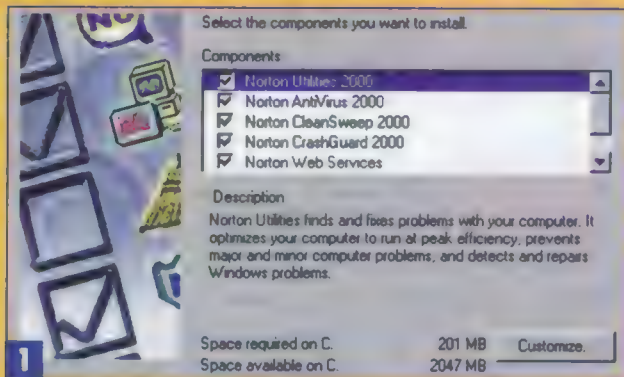
Τέσσερις "μάγοι" μάς περιμένουν εδώ. Ο Archive Wizard χρησιμοποιείται για τη συμπίεση προγραμμάτων που δεν χρησιμοποιούνται συχνά. Παρόμοια λειτουργία εκτελεί και ο Backup Wizard. Ο Move Wizard χρησιμοποιείται για τη

μετακίνηση προγραμμάτων σε άλλα folders από αυτά όπου τα έχετε εξαρχής εγκαταστήσει, ενώ, τέλος, με τη χρήση του Transport Wizard μπορείτε να μεταφέρετε προγράμματα από το σύστημά σας σε άλλους υπολογιστές.

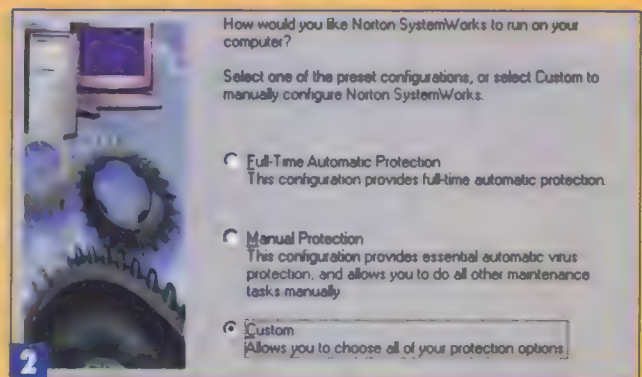
## Advanced

Η κορυφαία επιλογή του μενού ακούει στο όνομα Registry Sweep και αναλαμβάνει να καθάρσει τη registry των Windows από λανθασ-

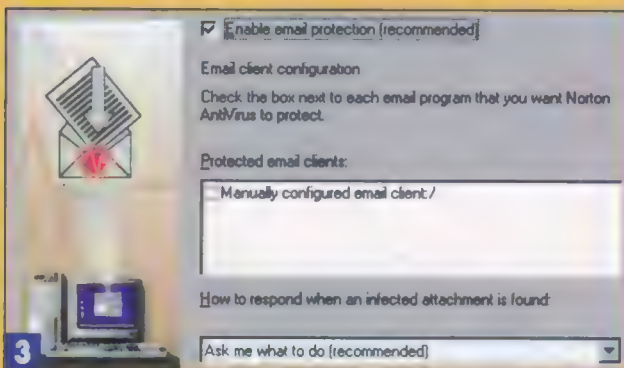
## Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΗΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ



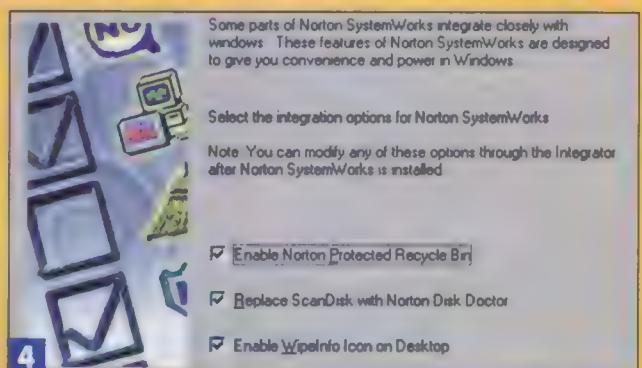
Ξεκινώντας μας δίνεται η δυνατότητα να επιλέξουμε ποια προγράμματα από τα έξι προσφερόμενα θέλουμε να εγκαταστήσουμε.



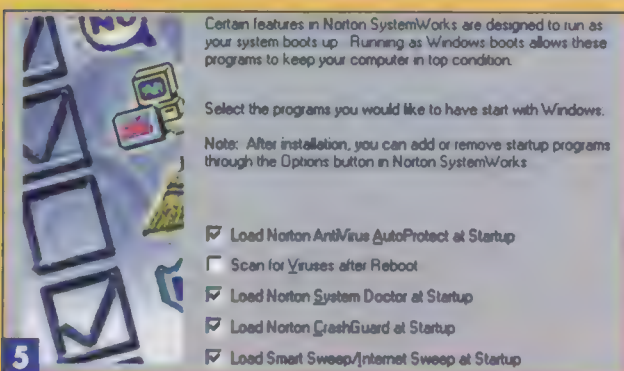
Στο παράθυρο αυτό επιλέγουμε το είδος της προστασίας που θέλουμε να μας παρέχει η εφαρμογή.



Πρέπει να ενεργοποιήσουμε σε αυτό το παράθυρο το E-mail protection και να αφήσουμε την επιλογή How to respond when an infected attachment is found ως έχει στην εικόνα.

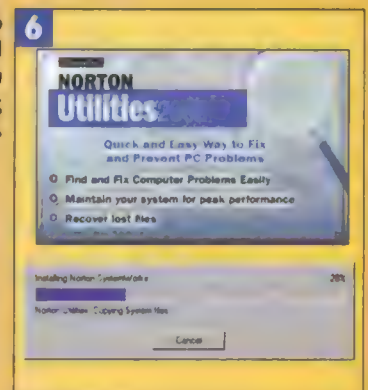


Από αυτό το παράθυρο μπορούμε να αντικαταστήσουμε το Scandisk με το αντίστοιχο πρόγραμμα Norton Disk Doctor και να εγκαταστήσουμε μία "ενισχυμένη" έκδοση του Recycle Bin των Windows.



Το configuration του setup έχει ολοκληρωθεί. Η εγκατάσταση "περνάει" τα αρχεία του προγράμματος στο σκληρό δίσκο.

Από εδώ μπορούμε να δηλώσουμε κάποιες εφαρμογές προστασίας να ξεκινάνε αυτόματα κατά το startup των Windows. Εμείς θα σας προτάναμε να ενεργοποιήσετε μόνο τα CrashGuard και Antivirus.





σμένες ή άχρηστες καταχωρίσεις. Ακολουθούν τέσσερις επιλογές που έχουν να κάνουν με την εύρεση και την εκκαθάριση διπλών αρχείων, διπλών dll και vbx αρχείων, αρχείων που δεν χρησιμοποιούνται πολύ από το χρήστη και, τέλος, αρχείων που έχουν ξεμείνει στον υπολογιστή από τις συνεχές εγκαταστάσεις και απεγκαταστάσεις προγραμμάτων.

## NORTON CRASHGUARD

Το Norton CrashGuard είναι ένα απλό, αλλά πολύ ισχυρό εργαλείο διαχείρισης. Πρόκειται

για ένα πρόγραμμα που συμβάλλει στην ομαλή λειτουργία του συστήματός μας περιορίζοντας όσο το δυνατόν τα κλασικά "κολλήματα" των Windows. Στην κεντρική οθόνη του προγράμματος διακρίνουμε μόλις δύο επιλογές:

## Freeze Check

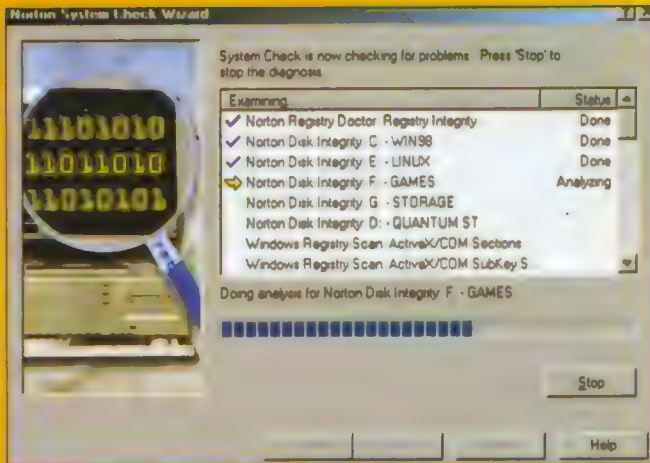
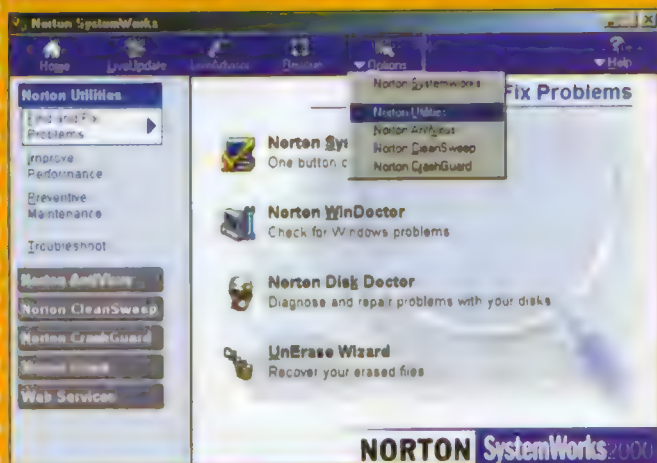
Η συγκεκριμένη επιλογή αναλύει όλα τα ανοιχτά προγράμματα που υπάρχουν τη στιγμή εκείνη και μας τα παρουσιάζει σε μία λίστα. Αν κάποιο από αυτά έχει "κολλήσει", το CrashGuard θα επιχειρήσει να το επαναφέρει. Επι-

λέον, αν πρόκειται για πρόγραμμα στο οποίο είχαμε εισαγάγει δεδομένα (π.χ. Word, Excel), αυτά δεν χάνονται, αφού μπορούμε να τα "σώσουμε" μέσω της αντίστοιχης εντολής του προγράμματος.

## Statistics

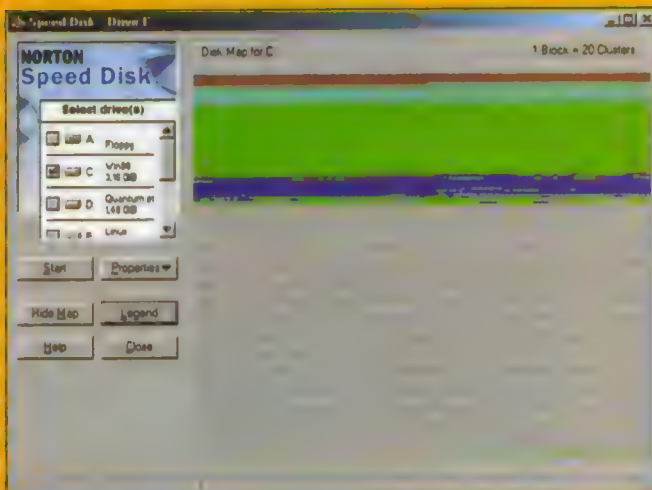
Η συγκεκριμένη επιλογή δεν κάνει τίποτα παραπάνω από το να κρατάει στατιστικά στοιχεία για τυχόν περίεργη συμπεριφορά που παρουσιάζουν κάποια από τα προγράμματα του συστήματος.

## ΒΑΣΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΤΟΥ SYSTEMWORKS

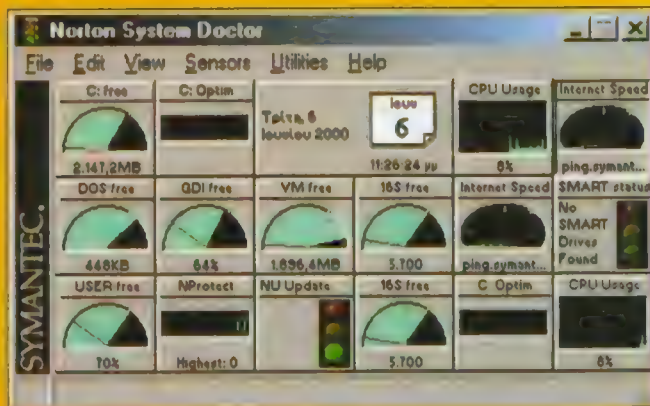


Το Norton SystemWorks 2000 περιλαμβάνει πλήθος options, με τα οποία μπορείτε να παραμετροποιήσετε πλήρως το πρόγραμμα. Ακριβώς δίπλα υπάρχει η αναλυτικότερη βοήθεια που προσφέρει το πρόγραμμα και την οποία καλό θα ήταν να συμβουλευέστε κάθε φορά που έχετε ενδοισμούς για τη χρήση κάποιου προγράμματος του πακέτου.

Καλό είναι να εκτελείτε το System Check των Utilities αρκετά συχνά. Σχεδόν πάντα η συγκεκριμένη εφαρμογή ανακαλύπτει "παταγίες" στη συμπεριφορά του συστήματος και σπεύδει να τις διορθώσει. Μπορεί να σας γλιτώσει από πολλά μελλοντικά προβλήματα.



Πιστεύω πως το Speed Disk είναι από τα καλύτερα προγράμματα του πακέτου. Εύχρηστο, αλλά κυρίως γρήγορο, θα αποκεραμίσει το δίσκο σας σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα. Επιπλέον μεταφέρει ολόκληρο το swap file των Windows στην αρχή του δίσκου, βελτιώνοντας κατά πολύ την ταχύτητα στα Windows. Στην εικόνα το swap file παρουσιάζεται με καφέ χρώμα.



Το System Doctor περιλαμβάνει πλήθος αισθητήρων (modules), που θα βοηθήσουν τον έμπειρο χρήστη να αποκομίσει τα μέγιστα από το σύστημά του. Στην εικόνα παρουσιάζονται μερικά από αυτούς, ενώ στο σύνολό τους είναι πολύ περισσότεροι.



## NORTON GHOST

Το πρώτο πράγμα που προσέχει ο χρήστης είναι ότι το συγκεκριμένο πρόγραμμα λειτουργεί σε DOS mode. Είναι σίγουρα ένα γεγονός που τουλάχιστον ξενίζει, καθώς το άλλοτε κραταιό λειτουργικό της Microsoft αποτελεί παρελθόν. Το καθ' εαυτό πρόγραμμα μέσω των δύο επιλογών που διαθέτει επιτρέπει στο χρήστη να δημιουργήσει ένα ακριβές αντίγραφο του δίσκου του και στη συνέχεια να δει τα περιεχόμενα αυτού του δίσκου "φαντάσματος" από την επιλογή Ghost Explorer.

## NORTON WEB SERVICES

Το τελευταίο πρόγραμμα του πακέτου πρό-

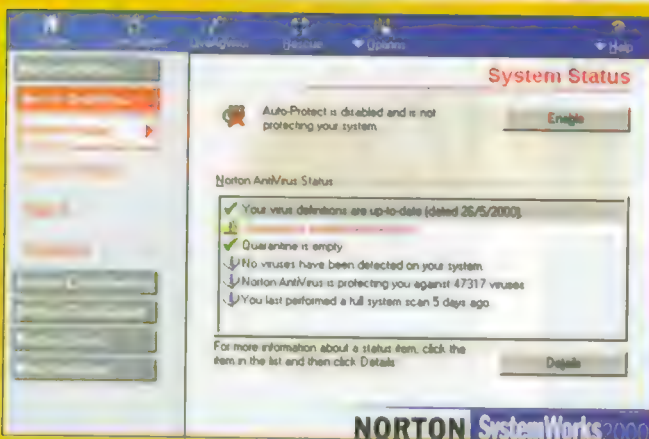
κειται για ένα "auto update" όλων των drivers που βρίσκονται στο σύστημα. Η χρήση του είναι δυνατή, φυσικά, μόνο όταν είμαστε on-line, καθώς το Norton Web Services συνδέεται μέσω της σελίδας της Symantec σε μια τεράστια βάση δεδομένων. Από εκεί ο χρήστης μπορεί να κατεβάσει καινούριους drivers για τον υπολογιστή του. Η βάση δεδομένων περιέχει software που είναι "certified" από την ίδια τη Microsoft, καθιστώντας έτσι το πρόγραμμα κατάλληλο για οποιοδήποτε πειραματισμό από το χρήστη.

## ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

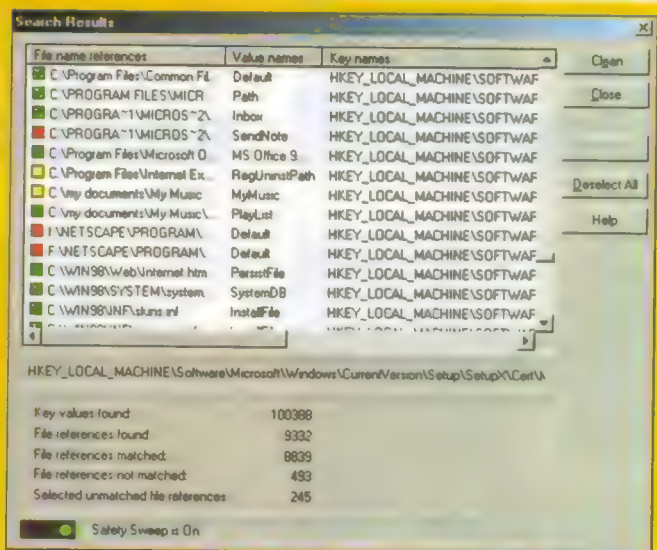
Κλείνοντας την παρουσίαση αυτού του πανί-

σχυρου πακέτου εφαρμογών διαχείρισης ηλεκτρονικών υπολογιστών, πιστεύουμε να έγινε αντιληπτή η μεγάλη αξία του προγράμματος. Η Symantec διαθέτει έξι από τα κορυφαία προγράμμά της σε ένα πακέτο και ταυτόχρονα ρίχνει την τιμή σε πολύ λογικά πλαίσια. Έτσι, η ασφάλεια και η σωστή λειτουργία του συστήματός μας δεν είναι πλέον προνόμιο των λίγων. Η απόλυτη προστασία σε μια απόλυτα λογική τιμή. Όσοι ενδιαφέρονται για τη σωστή και απρόσκοπτη λειτουργία του συστήματός τους, δεν θα πρέπει με τίποτα να χάσουν αυτήν τη μεγάλη προσφορά.

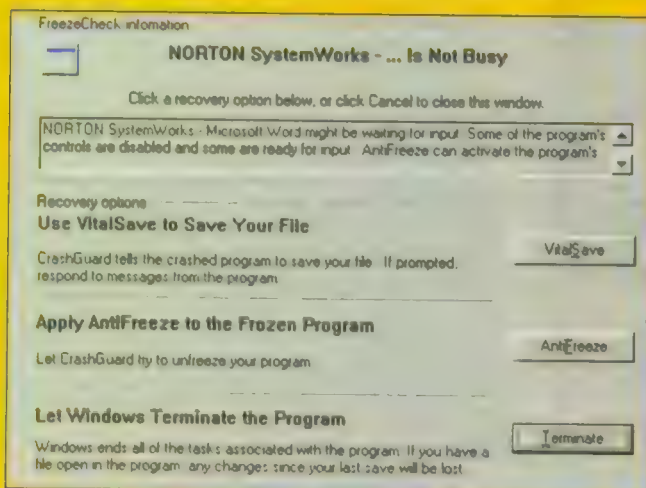
PC



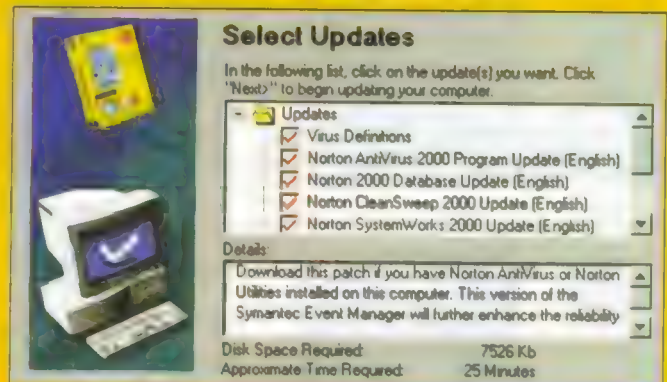
Το System Status του Antivirus. Από εδώ θα λαμβάνετε όλες τις απαραίτητες πληροφορίες και προειδοποιήσεις. Για παράδειγμα, στην εικόνα βλέπουμε πως το πρόγραμμα μας παραπέμπει στη δημιουργία Rescue Disk. Εσείς, πάντως, μην ξεχάσετε να δημιουργήσετε μία τέτοια δισκέτα, καθώς μπορεί να λύσει πολλά προβλήματα σε συγκεκριμένες περιπτώσεις.



Η πανίσχυρη εφαρμογή Registry Sweep σε λειτουργία. Με τη χρήση της μπορείτε να προλάβετε σημαντικά προβλήματα στη συμπεριφορά των Windows. Πάντως, χρειάζεται να επιστήσουμε για άλλη μία φορά την προσοχή σας στη χρήση τέτοιων προγραμμάτων, καθώς η λανθασμένη χρησιμοποίησή τους είναι ικανή να καταστρέψει τα Windows.



Στην εικόνα αυτήν έχουμε το Crash Assistant του CrashGuard. Αναλύοντας το πρόγραμμα Word, εκτός από τις κλασικές λειτουργίες των Terminate και AntiFreeze, βλέπουμε ότι μας δίνεται η δυνατότητα να "σώσουμε" τυχόν εργασία μας που αφήσαμε στη μέση όταν δημιουργήθηκε το πρόβλημα.



Με τη χρήση του Live Update μπορείτε πάντα να έχετε τις τελευταίες εκδόσεις των προγραμμάτων του πακέτου. Απλώς επιλέξτε, όπως βλέπετε στην εικόνα, ποια από αυτά θέλετε να αναβαθμίσετε και το Live Update θα αυτοματοποιήσει τη διαδικασία.



# GAME

## POINT SYSTEM



**0-50**

**ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ**

Μαίνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



**81-90**

**ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ**

Αυτό μάλιστα! Ένα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



**51-60**

**ΚΑΤΩ ΤΟΝ ΜΕΤΡΙΟΝ**

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορούσαμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



**91-95**

**ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ**

Ένας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



**61-70**

**ΜΕΤΡΙΟ**

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



**96-100**

**ALL TIME CLASSIC**

Ένα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

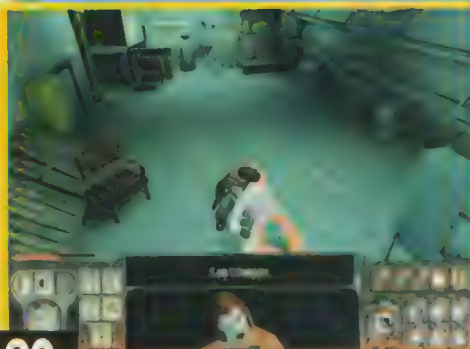


**71-80**

**ΚΑΛΟ**

Όχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".



**90**

**Vampire: The Masquerade**

Μηάτε στον σκοτεινό κόσμο του.



**96**

**Shogun**

Σαμουράι και πολλές μάχες στην Ιαπωνία του 16ου αιώνα.



**102**

**Motocross Madness 2**

Η τρέλα του Motocross ξαναχτυπά!



Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.



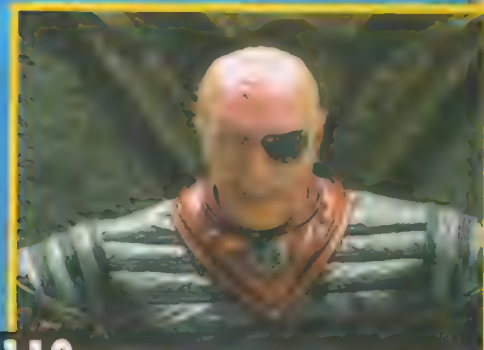
# CLUB



108

## Empire of the Ants

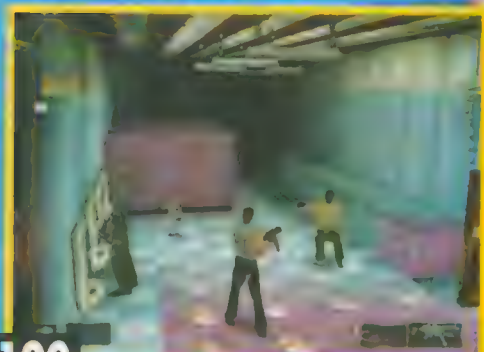
Ένα strategy διαφορετικό από τα άλλα.



112

## Star Trek: Klingon Academy

Η ιστορία συνεχίζεται.



120

## Die Hard Trilogy 2

Το δεύτερο μέρος της γνωστής τριλογίας ταινιών.

## ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
■ ARCATERA	126	85%
■ BUSINESS TYCOON	126	64%
■ ΔΑΙΚΑΤΑΝΑ	124	69%
■ DIABLO 2	126	80%
■ DOGS OF WAR	125	74%
■ EUROLEAGUE FOOTBALL	126	71%
■ EVOLVA	124	86%
■ FLYING HEROES	125	82%
■ GROUND CONTROL	126	88%
■ GUNSHIP	124	79%
■ IMPERIUM GALACTICA 2	126	87%
■ JANE'S F/A-18	125	96%
■ LEMMINGS REVOLUTION	124	90%
■ LUCKY LUKE: ON THE DALTON'S TRAIL	124	70%
■ MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION	124	65%
■ MDK 2	125	90%
■ METAL FATIGUE	126	81%
■ MIGHT & MAGIC VIII	124	90%
■ RED ALERT 2 (PREVIEW)	126	-
■ SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GR	125	62%
■ SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING	125	77%
■ TEST DRIVE 6	126	65%
■ THE DEVIL INSIDE	125	90%
■ TIME MACHINE	126	91%
■ UEFA MANAGER 2000	124	84%
■ WALLSTREET TYCOON	126	58%
■ WARCRAFT 3 (PREVIEW)	124	-

## ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να αλλάξουμε λίγο τον τρόπο παρουσίασής τους. Έτσι

πάνω από κάθε τίτλο θα αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μας έδωσαν τα ακόλουθα κατασκευαστήματα:

- Beascon Multimedia, Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6143252-3
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Daim, Αριστοτέλους 93, Αθήνα, τηλ.: 2445210
- Microsoft Hellas, Α. Κηφισίας 36, τηλ.: 6806775-8
- Minisector, Ελαιοκομμένου 30 Αθήνα, τηλ.: 8998974



# NEVERWINTER NIGHTS

Ψηφίστηκε ως το καλύτερο on-line multiplayer game στη φετινή έκδοση E3, αφήνοντας στη δεύτερη θέση το Anarchy Online, ενώ ακόμα πιο πίσω έμεινε το Ultima Worlds Online: Origin (πρώην Ultima Online 2), το οποίο δεν βραβεύτηκε καν! Έγινε από τα πιο αναμενόμενα παιχνίδια της επόμενης χρονιάς. Ήδη διανύουμε τον τρίτο χρόνο εργασιών της ομάδας που ετοιμάζει το NeverWinter Nights και από ό,τι φαίνεται το αποτέλεσμα θα είναι μεγαλοπρεπές.

του Νίκου Κόντη: The Dark Templar  
DarkTemplarGROHMail.COM

**Η** BioWare έχει να επιδείξει αξιόλογους τίτλους στο χώρο των RPGs, έχοντας στην αιχμή του δόρατος το τρομερό Baldur's Gate. Ο πολυαναμενόμενος τίτλος της NeverWinter Nights, πρόκειται να κυκλοφορήσει -καλώς εχόντων των πραγμάτων- το πρώτο τετάρτο του 2001. Βεβαία, κάτω από την αναγγελθείσα ημερομηνία έχει τεθεί και μία υποσημείωση, σύμφωνα με την οποία, καθώς στην BioWare ενδιαφέρονται για την ποιότητα του παιχνιδιού, ενδεχομένως να μην τηρηθούν την ημερομηνία κυκλοφορίας εάν δεν τους ικανοποιεί η ποιότητα του παι-

χνιδιού. Τι να πω, τρία χρόνια περιμένα το Diablo II, γιατί να μην περιμένα και λιγουλάκι το NeverWinter Nights.

Το NeverWinter Nights, όπως και τα περισσότερα RPGs που έχει κυκλοφορήσει η BioWare (μαζί με την Interplay), είναι επηρεασμένο από το μαγικό κόσμο του AD&D, ένα από τα παλαιότερα Pen & Paper RPGs. Συγκεκριμένα, οι επιρροές αντλούνται από τον μεγαλύτερο από όλους τους κόσμους του AD&D, τα Forgotten Realms. Το Single Player Campaign του NeverWinter

Nights θα εξελισσεται στη γεωγραφική τοποθεσία των Forgotten Realms, που βρίσκεται ανάμεσα στην πόλη Neverwinter, φημισμένη για τα τρομερά λουλούδια της, και στην πόλη Luskan στο Βορρά. Ουσιαστικά όμως με το Toolkit, που θα παρέχεται δω-



ρεαν μαζί με το παιχνίδι, θα μπορείτε να δημιουργείτε όλων των ειδών τις τοποθεσίες, παίζοντάς τις ως Single Player Scenarios ή Multiplayer σε κάποιον server. Για το σενάριο του Campaign, δυστυχώς, δεν έχουν δημοσιευτεί πολλά, οπότε θα αρκестούμε στις γενικότερες δυνατότητες του παιχνιδιού, εστιάζοντας την προσοχή μας στις multiplayer επιλογές, οι οποίες του χάρισαν την πρώτη θέση ανάμεσα σε πολλά μεγάλα ονόματα on-line παιχνιδιών.

## ΕΙΔΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Πρώτο και βασικότερο είναι ότι το NeverWinter Nights θα είναι το πρώτο RPG που θα χρησιμοποιεί τους κανόνες της 3ης έκδοσης του AD&D. Σε αυτό το σημείο θα ανοίξω μια παρένθεση προκειμένου να σας ενημερώσω ότι τη στιγμή που πληκτρολογούσαν :) αυτές οι γραμμές, το Players Handbook της 3rd Edition εκτυπωνόταν μαζί και λογικά θα βρίσκεται στα καταστήματα του εξωτερικού στα τέλη Αυγούστου. Ακολουθούν τα Dungeon Master Guide και Monster Manual, τον Σεπτέμβριο και τον Οκτώβριο αντίστοιχα. Στην Αθήνα αναμένουμε με καθυστέρηση ενός μηνός κάθε βιβλίο.



Πέραν του γεγονότος ότι θα διαθέτει τους νέους βελτιωμένους κανόνες του AD&D, η BioWare αλλάζει και τα γραφικά του παιχνιδιού, εισάγοντας την τρίτη διάσταση. Μετά τη διαδίστατη παράδοση των Baldur's Gate, Torment και Icewind Dale, βλέπουμε (επιτέλους, και ελπίζω να μη δαγκώνω τη γλώσσα μου μετά) ίσως τη νέα γενιά RPGs από την BioWare με full 3D rendered γραφικά. Οι δυνατότητες περιστροφής και zoom της κάμερας θα δώσουν σίγουρα άλλη πνοή στο παιχνίδι.

Επίσης, καινοτομία θα μπορούσε να θεωρηθεί το γεγονός ότι θα είναι μακρύν το καλύτερο on-line RPG που θα έχει δημιουργήσει η εταιρία ως τώρα. Εισάγεται ο Dungeon Master (DM) για πρώτη φορά σε γραφικό περιβάλλον, ο οποίος θα μπορεί να επηρεάσει τα πάντα στον κόσμο του παιχνιδιού και θα είναι απαραίτητος για τη διεξαγωγή ορισμένων παρτίδων στον server. Ακόμα θα μπορεί ο Dungeon Master να δημιουργεί δικές του περιπέτειες ή να μεταφέρει κλασικές από τα Pen & Paper RPGs. Στην ουσία το NeverWinter Nights έρχεται δεύτερο σε αυτό τον τομέα, μια και το Vampire the Masquerade: Redemption εισήγαγε πρώτο την έννοια του DM, μόνο που στο συγκεκριμένο παιχνίδι λέγεται Storyteller (είναι το ίδιο πράγμα, μόνο που στο AD&D αποκαλείται DM, ενώ στο Vampire, Werewolf και σε άλλα Pen & Paper παιχνίδια της ίδιας εταιρίας αποκαλείται Storyteller). Δεν θα αναφερθώ περαιτέρω στο multiplayer τμήμα του παιχνιδιού, αφού θα το αναλύσω εκτενέστερα στη συνέχεια.

Κλείνοντας να αναφέρω ότι το παιχνίδι θα διαθέτει περισσότερα από 200

τέρατα, βασισμένα σε 50 μοναδικά 3D μοντέλα (τα υπολοιπά 150 θα είναι απλές διαφοροποιήσεις σε χρώματα και δυναμικότητα). Ακόμα θα διαθέτει περισσότερα από 200 spells, όλα από την 3rd Edition του AD&D, και οι χαρακτήρες θα έχουν ως μέγιστο το 20<sup>ο</sup> επίπεδο (level), κλασικοί AD&D δηλαδή. Οι χαρακτήρες θα μπορούν να αποκτούν Henchmen's (είναι αναμαζούνται στο AD&D οι ακόλουθοι που συνοδεύουν το χαρακτήρα όταν φτάσει σε συγκεκριμένο επίπεδο και γίνει διασημός) και, τέλος, να παίρνουν μορφές ζώων, είτε ως pates χειριζόμενοι το familiar τους, είτε κάνοντας ένα από τα spells "Polymorph Self" ή "Polymorph Other", είτε εκμεταλλευόμενοι την ικανότητα του Druid να μεταμορφώνεται σε κάποιο ζώο τους δασους (όλα αυτά πάντα με τους κανόνες του AD&D). Αυτά τα ολίγα από τις καινοτομίες του NeverWinter Nights. Πάμε τώρα να δούμε το...

### SINGLE PLAYER

Παίζοντας το NeverWinter Nights σε Single Player, θα απολαύσετε ένα επικό campaign, σύμφωνα με τους δημιουργούς του παιχνιδιού. Προκειμένου να το ολοκληρώσετε, θα χρειάζεστε 60-100 ώρες, βυθισμένοι σε μία απίστευτη περιπέτεια, με γρήγορη δράση, τρομερή πλοκή και πανίσχυρους εχθρούς, οι οποίοι θα κυμαίνονται από τα κλασικά (βρωμερά) Orcs μέχρι τους θρυλικούς Red Dragons. Πέραν τούτου σε τακτά διαστήματα θα μπορείτε να κατεβάσετε από το Internet διάφορα νέα σενάρια και περιπέτειες, που θα δίδονται δωρεάν από την ίδια την εταιρία, ή ακόμα και παίκτες, μια και υπάρχει ειδικό σύστημα εργαλείων, το NeverWinter Nights

### NEVERWINTER NIGHTS ΣΤΟ INTERNET

**Δ**ια είναι το πιο ενδιαφέρον θέμα περί NeverWinter Nights. Τα πρώτα είναι τα [www.NeverWinterNights.com](http://www.NeverWinterNights.com), τα οποία ανήκουν στην BioWare και έχει ένα τεράστιο πληροφοριακό για το παιχνίδι και πολλές απαντήσεις σε όλα τα ερωτήματα. Επίσης, διαθέτει πολλές, για τώρα πολλές εκδόσεις και σελίδες τόσο από τα παλαιότερα παιχνίδια της εταιρίας, αλλά και απλά παιχνίδια από την 3rd Edition του AD&D. Το site τα βρήκα σχετικά (σελκτικτικά θα ήταν ο καλύτερος προσηλωμένος) παρόμοιοι και ειδικά η σελίδα με τις απαντήσεις (γιατί και έχουν βάλει πάρα πολλές). Δεν φανερώνεται με τίποτα, ωστόσο απεικονίζονται κάποια και φωνικά έγκυρα θέματα να μαθεύει, δεν έχει ποσό και φαίνεται να είναι.

Στα δεύτερα site που βρήκα, τα οποία είναι δημιουργημένα από χρήστες και παίζουν ανεξαρτησία, βρήκα πολλά άλλα νέα, όπως το [www.neverwinter.com/ripnet/ripnet/](http://www.neverwinter.com/ripnet/ripnet/). Διαθέτει και αρχεία για download, στα οποία μπορείτε να κατεβάσετε και τα 2 trailers, τα οποία έχουν κυκλοφορήσει. Για απίστευτο νεότερο, εν αναμονή του παιχνιδιού.

Toolset, το οποίο θα επιτρέπει στο χρήστη τη δημιουργία γραφικού περιβάλλοντος, NPCs και τεράτων. Η όλη φάση θα θυμίζει strategies, όπου νέα σεναριακια δημιουργούνται από παίκτες, οι εταιρίες τα "πέναν" στο Internet, οι παίκτες τα κατεβάζουν και συνεχίζουν να απολαμβάνουν το αγαπημένο τους παιχνίδι, εκτοξεύοντας τη διάρκειά του στα ύψη (βλ. Starcraft). Φανταστείτε, λοιπόν, την ανταγή στο χρόνο του NeverWinter Night.

### MULTIPLAYER

Εκκινώντας, θα σας περιγράψω πώς θα λειτουργεί το σύστημα. Από την αρ-



Ο χαρακτήρας μπαίνει στο δωμάτιο του inn.



Κρίμα, δεν έφερα μαγικό για να κάνω μια βουτιά στην υπόγεια λίμνη.



## Game Preview

χή να ξεκαθαρίσουμε ότι δεν θα υπάρχουν δύο ή τρεις μεγάλοι servers, στους οποίους θα μπορούν να μπαίνουν όλοι οι παίκτες, όπως γίνεται στο Diablo II και στο Ultima Online. Server θα γίνεται οποιοσδήποτε παίκτης επιθυμεί, ο δε αριθμός των παικτών που θα μπορούν να μπουν θα εξαρτάται από το bandwidth (το modem χοντρικά) του host (αυτού που κάνει τον server δηλαδή). Για παράδειγμα, εάν αναλάβει το ρόλο του server παίκτης που έχει 56Kbps modem, θα μπορούν να κάνουν join στον server του μέχρι και οκτώ παίκτες, οι οποίοι φυσικά θα πρέπει να γνωρίζουν την IP του server. Είτε θέλετε να κάνετε host ένα παιχνίδι είτε να κάνετε join σε έναν server, πρέπει να έχετε πρόσβαση στο Internet. Προς το παρόν, το NeverWinter Nights θα υποστηρίζει μέγιστο αριθμό παικτών σε έναν server 64!

Σε κάθε server θα υπάρχουν τρία είδη παικτών: οι Dungeon Masters (DMs), οι παίκτες και οι spectators (απλοί παρατηρητές, κάτι σαν πνεύματα). Οι DMs δεν θα είναι απαραίτητο να υπάρ-

χουν σε έναν server, διότι οι περισσότερες περιπέτειες θα μπορούν να παίζονται από τους παίκτες και χωρίς την παρέμβαση DM. Βέβαια, η παρουσία του θα δίνει μία άλλη πνοή στο παιχνίδι, αφού θα μπορεί να ελέγχει όσα τέρατα θέλει (π.χ. τους μεγάλους κακούς), να μιλάει μέσα από NPC, απαντώντας ίσως σε μία απρόσμενη ερώτηση παίκτη ή για να δώσει περισσότερη έμφαση στα λεγόμενα του NPC. Επίσης, ο DM θα μπορεί να φέρνει περισσότερα τέρατα σε διάφορες περιοχές ή ακόμα και να αφαιρεί, αν κρίνει ότι είναι πολλά. Γενικότερα ο ρόλος του θα είναι ταυτόσημος με αυτόν που έχει και στον Pen & Paper RPG (μπορεί δηλαδή να επηρεάσει τα πάντα στον κόσμο των παικτών), μόνο που απαλλάσσεται από το βαρύ καθήκον του να περιγράφει τα πάντα και να προσπαθεί να δημιουργήσει ατμόσφαιρα στους παίκτες. Αυτό πλέον θα το κάνει το NeverWinter Nights.

Το τι θα απογίνει ο χαρακτήρας εξαρτάται καθαρά από τον host του server, μια και εκείνος θα κάνει τις ρυθμίσεις. Μπορεί όταν πεθάνετε να χάνεται ο χαρακτήρας σας, μπορεί να χάνει όλα τα αντικείμενα που έχει, μπορεί να χάνει και μέρος του Experience που έχει, μπορεί ακόμα και να μην πάθει τίποτα και να ξαναμπει στο παιχνίδι κανονικά - όλα είναι στο χέρι του στο host. Οπότε πρέπει να προσέχετε σε ποιους servers θα μπαίνετε, γιατί αλλιώς μπορεί να χάσετε το χαρακτήρα σας.

Για να περιοριστούν τα κρούσματα υπερ-hack-αρισμένων χαρακτήρων, η Bioware θα βάλει τρεις επιλογές στο σώσιμο του χαρακτήρα: Πρώτον, θα σώ-

ζεται ο χαρακτήρας σας στον δικό σας σκληρό (το πιο εύκολο να το cheat-αρετε), δεύτερον, στον σκληρό δίσκο του host (αυτού που έκανε τον server δηλαδή) και, τέλος, το πιο ασφαλές, όλοι οι χαρακτήρες θα σώζονται σε έναν "ασφαλή" server της Bioware, ο οποίος θα φέρει το όνομα Character Vault. Η δουλειά του server είναι να ελέγχει πόσο έχει εξελιχθεί ο χαρακτήρας από την τελευταία φορά που έχει γίνει updated το save στον server. Κοινώς, αν βρεθείτε με +12 levels στο χαρακτήρα σας χωρίς να έχετε παίξει με αυτόν στο ενδιάμεσο διάστημα, ο server θα σας τον επαναφέρει στο level που ήσαστε στο τελευταίο (φυσιολογικό) save του χαρακτήρα σας. Τώρα, κατά πόσο αυτό θα λειτουργεί σωστά και θα περιορίζει το hacking, δεν το γνωρίζω. Το καλό, βέβαια, θα είναι ότι θα υπάρχει και DM στο παιχνίδι, οπότε αν δει ότι κάτι δεν πηγαίνει καλά, θα μπορεί να πάρει την κατάσταση στα χέρια του.

Όπως προαναφέραμε, ένας server θα χωράει το πολύ 64 παίκτες. Σε πολλούς από εσάς που έχετε εμπειρία από massive multiplayer παιχνίδια, θα σας φανεί μικρός ο αριθμός... Ελα όμως που και για αυτό έχει φροντίσει η Bioware. Θα υπάρχει δυνατότητα εισαγωγής στον κόσμο του server σε ένα ειδικό portal, στο οποίο, εάν ο χαρακτήρας του παίκτη μπει, θα μπορεί να μεταφερθεί σε κάποιον άλλον server όπου παίζουν NeverWinter Nights! Φοβερό, ε; Βέβαια, πρέπει ο host του server που θα μπορεί να τοποθετεί και τα portals, να γνωρίζει τα IP του άλλου server, ο οποίος βέβαια θα πρέπει να είναι σε λει-



Νυχτοπερπατήματα, διασχίζοντας μία ωραία γεφυρούλα. Προσέξτε τις διακυμάνσεις των χρωμάτων στο φωτισμό και τις σκιές.



Μόχη χαρακτήρων με Umber Hulk! Πανδαισία χρωμάτων, γραφικών και οπτικών εφέ των spells.





Εντυπωσιακότητα τα εφέ των spells για ακόμη μία φορά.



Εξερεύνηση του ήρωα σε ένα κλασικό dungeon.

τούργια. Τα portals θα μπορούν να λειτουργούν προς τη μία κατεύθυνση (δηλαδή μόνο από τον ένα server στον άλλο χωρίς επιστροφή) αλλά και αμφίδρομα, αρκεί να γίνουν οι κατάλληλες ρυθμίσεις. Από ό,τι καταλάβατε, δεν είναι διόλου παράξενο που κέρδισε το Βραβείο στην έκδοση E3 το *Never Winter Nights*.

## ΓΡΑΦΙΚΑ & ΗΧΟΣ

Τα γραφικά αποτελούν τον άσσο στο μανίκι των σχεδιαστών του *NeverWinter Nights*. Όσοι είδαν το demo στην έκδοση E3 ενθουσιάστηκαν. Η μηχανή γραφικών αρχικά ήταν η OpenGL, η οποία χρησιμοποιήθηκε και για την κατασκευή του MDK 2. Αν και λίγο παράξενο να χρησιμοποιείται μηχανή από 3D action παιχνίδι για RPG, εντούτοις φαίνεται ότι δουλεύει άψογα! Λίγο πριν από την έκδοση E3 η μηχανή γραφικών αναβαθμίστηκε με διάφορα νέα χαρακτηριστικά και πήρε το όνομα *Autoga*. Λίγο αργότερα η μηχανή μετονομάστηκε πάλι σε *NeverWinter Toolset*. Οι δυνατότητές της θα είναι πάρα πολλές. Ενδεικτικά σας αναφέρω ότι θα υπάρχει ανεξαρτησία ανάλυσης γραφικών (Resolution Independence), δυνατότητα περιστροφής κάμερας, zoom in, σε τέτοιο βαθμό ώστε στην οδόν να απεικονίζεται το ένα τρίτο του χαρακτήρα, και zoom out, ώστε ο χαρακτήρας σας να φαίνεται ως το ένα δέκατο πέμπτο της οδόν. Ακόμα θα υπάρχει δυναμικός φωτισμός. Έτσι, θα διακρίνετε τις ακτίνες του ήλιου, τις οντανακλάσεις σε αντικείμενα, τις αυξομειώσεις στην ένταση του φωτός, ενώ θα εισαχθεί και σύστημα δυναμικών σκιών, όπου οι σκιές θα αλλά-

ζουν μέγεθος και σχήμα ανάλογα με τη θέση της πηγής φωτός και την κίνηση της κάμερας και του χαρακτήρα στο χώρο. Θα χορτάσει το μάτι σας γραφικά δηλαδή.

Όμως, δεν έμειναν μόνο εκεί οι σχεδιαστές. Θα μπορείτε ως χαρακτήρας να επιλέξετε το πορτρέτο σας ανάμεσα από (κρατηθείτε) 2.000 διαφορετικά! Εδώ μην μπερδευτείτε, καθώς δεν πρόκειται να υπάρχουν 2.000 διαφορετικά μοντέλα χαρακτήρων. Απλώς MONO το πορτρέτο του χαρακτήρα σας θα διαφέρει (το πορτρέτο θα εμφανίζεται όταν συνομιλείτε ή όταν περνάει ο κέρσορας ενός παίκτη από πάνω σας). Τα γραφικά μοντέλα ενός χαρακτήρα θα εξαρτάται από την κλάση του, τη φυλή στην οποία ανήκει (π.χ. Elves και Dwarves δεν έχουν τα ίδια χαρακτηριστικά) και από το τι φοράει. Επιπλέον κατά τη διάρκεια της δημιουργίας του χαρακτήρα θα μπορείτε να επιλέξετε 2 είδη χρωμάτων για τα μαλλιά του χαρακτήρα σας, την πανοπλία του, τα ρούχα του και το χρώμα του δέρματος. Κοινώς, αν δείτε ακριβώς ίδιο χαρακτήρα με εσάς, να έρθετε να μου τρυπήσετε την πανέμορφη γαλλική μυτούλα μου :).

Δεν θα έχουν όμως μόνο οι χαρακτήρες πορτρέτα, θα έχουν και τα τέρατα! Ακόμα και στα κοτόπουλα να κάνετε κλικ, θα δείτε το πορτρέτο τους. Επίσης, το παιχνίδι θα είναι εμπλουτισμένο με ένα σωρό μικρές γραφικές λεπτομέρειες, προκειμένου να γίνει όσο το δυνατόν πιο αληθοφανές. Ο ήλιος θα σας σπριζεί την οδόν εάν γυρίσετε την κάμερα απέναντί του, διασφορά καιρικά φαινόμενα θα συμβαίνουν (κοινώς δεν θα ζείτε σε μία χώρα που θα έχει μόνο

λιακόδο), ακόμα και τα χρώματα όλων των αντικείμενων είναι πολύ ρεαλιστικά. Βλέποντας έναν χαρακτήρα ντυμένο με πανοπλία, τα μέρη του σώματος που θα έχουν μέταλλο θα αντανακλούν, ενώ όπου υπάρχει ύφασμα, θα είναι πιο μουντά τα χρώματα. Αφού να φανταστείτε σχεδιάζουν να βάλουν και ειδικά αναγνωριστικά σημάδια πάνω στα ρούχα, για να ξεχωρίζουν τα μέλη των διάφορων Guilds. Ω ρε, γλίστρη!

Αφού σας τρέξανε τα σάλια με τα γραφικά, καθώς να πάρει στον ήχο, εδώ δεν έχουμε ιδέα τι πρόκειται να γίνει. Πουθενά δεν έχει αναφερθεί αν θα υπάρχει full speech ή θα είναι text based ή τέλος πάντων ένας συνδυασμός των δύο. Σίγουρα θα υπάρχει ένα σύνολο από ηχητικά εφέ για κάθε χαρακτήρα.

Αυτό, κυρίες και κύριοι, είναι σε γενικές γραμμές το παιχνίδι που αναμένουμε να παίξουμε στις αρχές του 2001. Ας ελπίσουμε ότι δεν θα καθυστερήσει άλλο, γιατί θα αρχίζω να κόβω φλέβες.

PC

## ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Ο ελάχιστος απαιτητός, σύμφωνα με την εταιρεία, θα είναι ο ακόλουθος:

- Pentium 200MHz
- 16MB RAM ή Windows 2 32MB RAM
- 22MB RAM

Αν θέλετε να καίτετε συστήματα στο Internet, χρειάζονται και modems. Server μπορεί να γίνει οποιοδήποτε PC, ικανοποιώντας έτσι το ελάχιστο των προϋποθέσεων. Το πόσοι παίκτες όμως θα μπορούν να μουνκ, θα εξαρτάται καθαρά από το modem του host.



# VAMPIRE

## THE MASQUERADE

### REDEMPTION

18+ / 18+

NINJISTIC SOFTWARE/ACTIVISION

<http://www.activision.com/games/vampire/>

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium 2 στα 233MHz, 64MB RAM, Windows 95/98, DirectX 7.0, 4x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 720MB στον σκληρό.

Από το χώρο των ιστοριών τρόμου αυτό που ανέκαθεν με συνάρπαζε λιγότερο από όλα ήταν οι βρικόλακες (vampires) και οι ιστορίες με τον Δράκουλα. Το *Vampire: The Masquerade - Redemption* είναι ένα ιδιόμορφο RPG. Με χαρακτήρες που κινούνται στο χώρο των βρικόλακων, διηγείται μία ιστορία που σπάνια βλέπουμε σε RPG. Διαθέτοντας γραφικά που ζαλίζουν, δεν υπάρχει περίπτωση να μη σας εντυπωσιάσει.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



**A**υτό το καλοκαίρι είναι όντως ξεχωριστό. Έχουν κυκλοφορήσει τέσσερα πολύ σημαντικά παιχνίδια, που με τον έναν ή τον άλλο τρόπο κατατάσσονται στον ευρύτερο χώρο των RPGs. Αναφέρομαι στα *Diablo 2*, *Deus Ex*, *Vampire: The Masquerade - Redemption* και *Icwind Dale* (το τελευταίο ήρθε στη χώρα μας τέλη Ιουλίου). Ειλικρινά δεν θυμάμαι άλλη παρόμοια περίπτωση τα τελευταία 4-5 χρόνια. Οι μεγάλες εταιρίες παραγωγής συνήθως απέφυγαν να κυκλοφορούν μαζί τα προϊόντα τους τέτοια εποχή που -καλώς ή κακώς- λόγω των διακοπών και του κόσμου που φεύγει από τα σπίτια του- δεν θεωρείται ιδιαίτερα "καλή" εμπορικά. Σπανίως βλέπαμε δύο μεγάλους τίτλους μαζί την καλοκαιρινή περίοδο. Οι κατασκευαστές περίμεναν είτε το φθινόπωρο είτε -πολύ περισσότερο- τις γιορτές των Χριστουγέννων και της Πρωτοχρονιάς. Δεν ξέρω τι να υποθέσω με την ταυτόχρονη κυκλοφορία των πιο πάνω παιχνιδιών. Σύμπτωση; Μήπως οι εταιρίες έχουν κάποιες μελέτες στα χέρια τους που δείχνουν ότι ο







Ο ήρωας της Bloodlines

κόσμος έχει αλλάξει συνήθειες και αγοράζει εξίσου "ισχυρά" και το καλοκαίρι; Ανταγωνισμός; Κακός προγραμματισμός χρόνου κυκλοφορίας; Οι επόμενοι μήνες, όταν θα έχει γίνει η καταγραφή των κερδών και των ζημιών, θα δείξουν. Προς το παρόν, το μόνο σίγουρο είναι το ότι το Diablo 2 σάρωσε σαν λαίλαπα την αγορά και ότι τα άλλα παιχνίδια από πλευράς πωλήσεων είναι αιώνες πίσω.

Πριν να προχωρήσω στην παρουσίαση του παιχνιδιού, θέλω να τονίσω ότι εγώ έλαβα μόνο το αντίτυπο, χωρίς το manual. Έτσι, πολλά έπρεπε να τα ανακαλύψω μόνος μου. Οφείλω, λοιπόν, να ζητήσω συγγνώμη προκαταβολικά από τους αναγνώστες του περιοδικού για τις όποιες παραλείψεις μου, πολύ περισσότερο για εκείνες που μπορεί να καλύπτονται από το manual του παιχνιδιού, για το οποίο έχω διαβάσει στα newsgroups πολύ καλά λόγια.

## ΣΕΝΑΡΙΟ

To Vampire: The Masquerade βασίζεται στο World of Darkness της White

Wolf, από τον κόσμο του οποίου έχει περάσει πλήθος στοιχείων των πραγματικών settings, ενώ αλλάζουν διευρυνθεί.

Είσαι ένας σταυροφόρος, ο Christof Romuald, και τραυματίζεσαι βαριά κατά τη διάρκεια μιας μάχης. Σε μεταφέρουν σε ένα μοναστήρι γυναικών στην Πράγα. Εκεί θα ερωτευτείς παράφορα μία πολύ όμορφη μοναχή, την Ανεζκα. Είναι γνωστό ότι ο έρωτας αυ-

τός είναι απαγορευμένος. Κατά την εκεί παραμονή σου, εξολοθρεύεις μια εστία βρικόλακων που ταλαιπωρούν την περιοχή. Η πράξη σου στρέφεται εναντίον σου, καθώς -χωρίς καθόλου να το επιθυμείς- τραβάς επάνω σου την προσοχή ορισμένων. Ένα βράδυ σε αντιμετωπίζει μία φοβερή γυναίκα, η Escaterina, η οποία, αφού σε ακινητοποιεί με την τρομακτική μαγική δύναμή της, σε αγκαλιάζει, σε δαγκώνει στο λαιμό και σε κάνει πια "δικό τους".

Η ζωή σου αλλάζει μια για πάντα. Το μόνο που δεν αλλάζει είναι ο πόθος σου για την Ανεζκα. Μετά από μια σειρά αποστολών, θα μεταφερθείς στη Βιέννη, όπου μεγάλο μέρος του παιχνιδιού εξελίσσεται στις σκεπές των σπιτιών. Υστερα από ένα ξεχωριστό video sequence ξυπνάς στη σύγχρονη εποχή και επισκέπτεσαι το Λονδίνο και τη Νέα Υόρκη ξεδιπλώνοντας μία άκρως ενδιαφέρουσα και αρκετά πρωτότυπη ιστορία.

Δεν είναι σωστό να αποκαλύψω βαθύτερα στοιχεία της ιστορίας, διότι έτσι το παιχνίδι θα χάσει από το ενδιαφέρον

## ΤΑ ΘΕΤΙΚΑ & ΤΑ ΑΡΝΗΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

### Τα θετικά του παιχνιδιού

Το εξαιρετικό σενάριο, τα εκπληκτικά γραφικά και ο επαναστατικός χαρακτήρας του σε σχέση με οτιδήποτε άλλο έχει κυκλοφορήσει μέχρι τώρα και διαθέτει Multiplayer mode. Ειδικά το τελευταίο να είστε σίγουροι ότι θα αφήσει εποχή και ότι θα το μιμηθούν αρκετά παιχνίδια στο εξής.

### Τα αρνητικά του παιχνιδιού

Υστερά στη δράση, την οποία βρήκα ανισοβαρή και υπερβολικά action style, δηλαδή του τύπου "βόρα και τους φάγαμε". Σε αυτό προσθέστε το γεγονός ότι το σύστημα και ο πλήρης χειρισμός μιας μάχης είναι πολύ δύσκολοι/μπερδεμένοι. Δεν υπάρχουν χάρτες στα dungeons για να ξέρεις πού βρίσκεσαι (εκτός και αν υπάρχουν και, λόγω της έλλειψης του manual, δεν κατόρθωσα να βρω τα πλήκτρα που τους ενεργοποιούν). Το AI (Artificial Intelligence) των τεράτων είναι αρκετά χαμηλό για παραγωγή τέτοιου επιπέδου, αλλά και αυτής της περιόδου, αφού στο συγκεκριμένο τομέα έχουν γίνει δαύματα. Το pathfinding των χαρακτήρων δεν λειτουργεί καθόλου καλά. Τις περισσότερες φορές μπερδεύονται μεταξύ τους και κολλάνε. Προβλήματα υπάρχουν και με το Multiplayer mode (όχι, όμως, με το lag). Στα αρνητικά δεν καταγράφω την έλλειψη κανονικής save ρουτίνας, μια και το πρόβλημα διορθώθηκε με το patch 1.1 που κυκλοφόρησε.

του. Θα αρκεστώ στο να σημειώσω ότι τόσο πλούσιο και με τέτοιο βάθος σενάριο είχα καιρό να δω σε RPG.

Εχω διαβάσει στα newsgroups ότι στο manual υπάρχει άφθονο ιστορικό background γύρω από τα vampires και το τι αντιπροσωπεύουν. Δυστυχώς, δεν είχα τη δυνατότητα να το ελεγχώ και απλώς το αναφέρω.



Παίχοντας με το Vampire: The Masquerade - Bloodlines, μπορείτε να ελέγξετε πότε να μιλήσετε και πότε να σιωπήσετε.





Πρέπει να δει κάποιος τα γραφικά για να δαυμάσει την τελειότητά τους, τους εκπληκτικούς χρωματισμούς, τα αρκετά καλά models των χαρακτήρων και, κυρίως, τα ειδικά εφέ του φωτισμού και των σκιών. Αν προστεθεί το γεγονός ότι μπορείτε να τρεξέτε το παιχνίδι σε ανάλυση μέχρι και 1.600x1.200 μέσω του Direct3D, τότε μιλάμε για ένα μικρό δαύμα που πρέπει αλοι να δείτε και να απολαύσετε. Οι δυνατότητες κίνησης μέσω στο γραφικά, με την περιστροφική οπτική θέα αλλά και με τα zoom in και out, δίνουν ακόμη μεγαλύτερη αξία στο παι-

Ο χειρισμός δεν με ικανοποίησε, αν και λόγω της έλλειψης manual πρέπει να μου έχουν ξεφύγει αρκετά σημεία. Καταρχήν, θα προτιμούσα η εξαιρετική δυνατότητα της περιστροφικής θέας να είναι πιο προσιτή

στο χρήστη. Τη θεωρώ κάπως υπερδεμι-  
νη, ενώ βρήκα τη λειτουργία της τόσο σε  
κανονικές συνθήκες όσο και -πολύ περισ-  
σότερο- σε συνθήκες μάχης πολύ δύ-  
σκολη. Υπήρξαν αρκετές φορές που  
κόντευα να πεθάνω ενώ μονομαχούσα  
με εχθρό και με χτυπούσαν 3-4 μαζί (και  
ενώ οι χαρακτήρες ήταν στην άκρη της  
οδόνης), αφού δεν προλάβαινα καλά κα-  
λά να κάνω μία περιστροφή της θέας για  
να τους βλέπω όλους έτσι ώστε να θα-  
ρώ τον πιο δυνατό που με είχε διαλύσει.  
Το θεωρώ και λάθος και εκνευριστικό  
και, σε τελευταία ανάλυση, άδικο. Τα  
προβλήματα πληθαίνουν από τη στιγμή  
που γίνεται θρικόλακος, αφού έχω πολ-  
λά να χειριστείς σε μία μάχη. Απεχθάνο-  
μαι το δεκάδες πληκτροί σε ένα παιχνίδι  
(με εκνευρίζουν αφάνταστα) και δεν θέ-  
λω να παιδεύω ώστε κι το μάθη αυτό.  
Σημειώστε ότι αυτός είναι ο βασικότε-  
ρος λόγος που δεν έχω παίξει ποτέ ένα  
καλό flight simulator, αν και μου αρέ-  
σουν πολύ ως παιχνίδια - αφελώς επειδή  
χρησιμοποιούν σχεδόν όλα τα πληκτρο-  
λόγια.



Η αύξηση είναι της τάξης 100% περίπου, με την προϋπόθεση ότι η τιμή της μεταβλητής  $\alpha$  είναι μικρότερη από 1.





## ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ

Η ατμόσφαιρα είναι εκπληκτική. Το ότι δεν με ακούτε να πανηγυρίζω γι' αυτήν οφείλεται μόνο και μόνο στο γεγονός ότι οι βρικόλακες δεν είναι το φόρτε μου. Δεν μου αρέσουν τα αφιχταγκαλιάσματα αυτού του είδους και, γενικά, δεν βλέπω να βλέπω τέτοιες ιστορίες αίματος. Όμως, τόσο το πρωτότυπο του θέματος και η σωστή υλοποίησή του όσο και το εκπληκτικό σενάριο του παιχνιδιού, σε συνδυασμό με τα εκπληκτικά γραφικά, συνθέτουν έναν μοναδικό από κάθε πλευρά κόσμο. Έναν κόσμο που σε καθιλώνει και που, σχετικά αν συμπαθείς τους βρικόλακες και τις ιστορίες τους, θα κάνεις σαν τρελός για να προχωρήσεις.

Η δράση στο Single mode μου έχει αφήσει ανάμεικτα συναισθήματα. Κατ' αρχήν, δεν μου αρέσει η αντιβεντουρίστικη λογική του σχεδιασμού της. Είναι χωρισμένη σε "κεφάλαια" που συνδέονται μεταξύ τους με σημαντικά video sequences. Σε κάθε κεφάλαιο εκτελείς μια σειρά αποστολών μέχρι να το τελειώσεις και να προχωρήσεις έτσι στην ιστορία. Το μειονέκτημα αυτού του σχεδιασμού είναι ότι αποδυναμώνοντας κάθε πράξη από μια σειρά ζωτικών στοιχείων τη μετατρέπει σε ακόμη ένα άγονο hack & slash action RPG. Πρόκειται για τη βασικότερη αδυναμία των action RPGs.

Ημουν, είμαι και θα είμαι κατά των λεγόμενων linear (γραμμικών) σχεδιασμών δράσης. Αντίθετα, μου αρέσουν τα παιχνίδια που είναι συνολικά ανοιχτά εξαρχής και όχι ανοικτά κατά τμήματα. Δυστυχώς εδώ δεν ισχύει ούτε καν το τελευταίο, μια και το παιχνίδι είναι linear και στα κεφάλαια και στις επιμέρους αποστολές. Αυτό το μειονέκτημα του παιχνιδιού στο σχεδιασμό της δράσης (εν μέρει το έχει και το Diablo 2) δημιουργεί μία κατάσταση σύγκρισης με το τελευταίο, από το οποίο, όσον αφορά στην αίσθηση της δράσης τουλάχιστον, χάνει σχεδόν κατά κράτος. Βλέπετε, μπορεί το Diablo 2 να μην έχει ούτε το 1/10 του σεναριακού βάθους του Vampire, όμως υπερτερεί στην καταϊγισμό της δράσης και κυρίως στον τρόπο με τον οποίο υλοποιείται μέσω των καλύτερα οργανωμένων αποστολών,

του σχεδιασμού της δυσκολίας των τεράτων και άλλων περιφερικών παραμέτρων.

Στο παιχνίδι θα κινηθείς σταδιακά στις πόλεις (περιοχές) Πράγα, Βιέννη, Λονδίνο και Νέα Υόρκη, καλύπτοντας μία τεράστια χρονολογική περίοδο, από την εποχή των σταυροφοριών ως τις μέρες μας. Οι αποστολές που αναλαμβάνεις είναι γενικά πρωτόλειες και δεν θα σου δημιουργήσουν κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα, εκτός από αυτή καθ' εαυτή τη δυσκολία αντιμετώπισης μερικών ειδικών εχθρών.

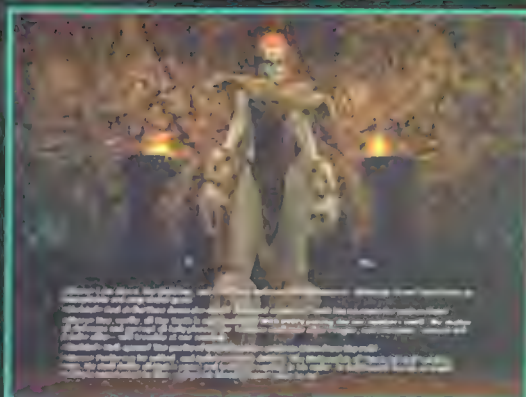
Στην κίνησή σου στα dungeons δεν υπάρχει η δυνατότητα να παρακολουθείς σε έναν χάρτη τα μέρη που έχεις εξερευνήσει και, γενικά, να μελετάς το περίγραμμα κάθε dungeon, ώστε να

**Π**ρέπει να δει κάποιος τα γραφικά για να θαυμάσει την τελειότητά τους, τους εκπληκτικούς χρωματισμούς, τα αρκετά καλά models των χαρακτήρων και, κυρίως, τα ειδικά εφέ του φωτισμού και των σκιών.

Βλέπεις τις κινήσεις σου σε αυτό. Ενώ ο χάρτης της Πράγας είναι τόσο καλός, δεν μπορώ να καταλάβω γιατί δεν προσέδωσαν τη δυνατότητα να βλέπεις και τους χάρτες των διαφόρων dungeons.

Τώρα που το σκέφτομαι, το ίδιο πρόβλημα μάλλον είχε και το Ultima 9, μόνο που -από ό,τι φαίνεται- ήμουν τόσο συνεπαρμένος από το παιχνίδι που δεν το είχα προσέξει. Αλλιώς δεν εξηγείται το ότι δεν κατέγραψα την έλλειψη αυτή στο review μου για το συγκεκριμένο παιχνίδι.

Συνολικά υπάρχουν τρία επίπεδα πολεμικής τακτικής για καθέναν από τους χαρακτήρες τις ομάδες σου, τα: Defensive, Normal και Aggressive, αλλά δυστυχώς κανένα από αυτά δεν δουλεύει ικανοποιητικά. Στην πρώτη επιλογή τα μέλη της ομάδας σου κάθονται σαν ξυλάγκουρα και το μόνο που κάνουν είναι



Εκπληκτικά, τα γραφικά του Vampire και το σενάριο, η Αίτη.



να αμύνονται εφόσον δεχτούν επίθεση. Αντίθετα, στην τρίτη επιλογή, οι χαρακτήρες επιτίθενται με ό,τι διαθέτουν και καταναλώνουν μάλλον άσκοπα τη μαγική δύναμή τους, δηλαδή το αίμα (αυτό στα κανονικά RPGs αντιστοιχεί στο mana). Τελικά, η καλύτερη ρυθμίστη είναι η μεσαία, όπου οι υπόλοιποι χαρακτήρες, αν καταλαβαίνουν καλά τη συμπεριφορά τους, κάνουν περίπου ό,τι και ο αρχηγός της ομάδας.

Τα τέρατα εμφανίζουν πρόβλημα στο AI τους. Ενώ τα σημερινά στάνταρ των παιχνιδιών έχουν εξελιχθεί, το Vampire υστερεί σημαντικά. Θα μπορούσα να



Δείγμα του inventory σου.





## BUGS, PATCHES ΚΑΙ ΤΙ, ΤΕΛΙΚΑ, ΒΑΘΜΟΛΟΓΟΥΜΕ

Όπως θα διαβάσετε και στη στήλη "The Dark Side of Gaming", ήρθαν στα χέρια μου περίπου την ίδια εβδομάδα και το Diablo 2 και το Vampire: The Masquerade - Redemption. Φανταστείτε την έκπληξή μου όταν προσπαθούσα και στα δύο να βρω save και save δεν έβρισκα. Δεν το χωρούσε το μυαλό μου. Τελικά, βρήκα ότι το Vampire έχει ένα ιδιόμορφο save, το οποίο λειτουργεί όταν κάνεις κλικ στο σταυρό που βρίσκεται στο δωμάτιό σου. Επαναλαμβάνω ότι δεν είχα το manual του παιχνιδιού για να δω από την αρχή την ύπαρξη αυτής της επιλογής. Εξακολουθούσα, όμως, να μην μπορώ να χωνέψω το γεγονός ότι δύο πολύ σημαντικά RPGs, της μίας ή της άλλης μορφής, κυκλοφόρησαν χωρίς ουσιαστική δυνατότητα save από πλευράς χρήστη. Στο Vampire η εταιρία ενημέρωσε τον κόσμο μέσω του Internet ότι αναγνωρίζει τη συγκεκριμένη επιλογή ως λάθος της και ότι το πρώτο patch που ετοιμάζε θα διόρθωνε το πρόβλημα. Δύσκολη απόφαση, με κόστος, αλλά οπωσδήποτε σωστή. Καλύτερα να αναγνωρίζεις ένα λάθος σου και να το διορθώνεις, παρά να κάνεις σαν μην ακούς κανέναν, όπως κάνει η Blizzard δηλαδή.

Οντως το patch που κυκλοφόρησε μετά από λίγο καιρό προσθέτει στο παιχνίδι μία κανονική save ρουτίνα, ανακουφίζοντας τους παίκτες που έχουν πρόσβαση στο Internet. Οι υπόλοιποι, καλώς ή κακώς, πρέπει να βρουν το patch αυτό στο CD του περιοδικού. Δεν υπάρχει άλλη λύση.

Το patch που αναβαθμίζει την έκδοση του παιχνιδιού σε 1.1 διορθώνει αρκετά bugs, αλλά προσθέτει και νέες δυνατότητες. Εδώ προκύπτει το μεγάλο πρόβλημα: Πώς, τελικά, βαθμολογείται ένα παιχνίδι; Ετσι όπως αρχικά κυκλοφόρησε; Διορθωμένο με το patch που κυκλοφόρησε; Ή μήπως λαμβάνοντας υπόψη και τις δύο αυτές παραμέτρους; Στη βαθμολογία μου ακολούθησα την τελευταία επιλογή. Αν δεν είχε κυκλοφορήσει έγκαιρα το patch, η βαθμολογία που θα του έδινα θα ήταν πολύ πιο χαμηλή.

Εκτός των προαναφερθέντων, πρέπει να σημειωθούν τα ακόλουθα:

Στο Multiplayer mode, το Vampire έκδοση 1.1 (όπως, δηλαδή, γίνεται με το patch) δεν είναι πια συμβατό με μία μη patched έκδοση, δηλαδή την 1.0. Με άλλα λόγια, αν παίζετε ήδη με 2-3 φίλους σας στο Internet και κάποιος από εσάς βάλει το patch, για να συνεχίσετε να παίζετε ως ομάδα πρέπει να το βάλετε όλοι! Όπως προανέφερα, η συμβολή του patch, πέρα από αρκετά bugs που διορθώνει, συνίσταται στην προσθήκη μίας κανονικής save ρουτίνας, με την οποία μπορείς να σώσεις σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού, και στην προσθήκη της δυνατότητας να παγώνεις (pause) το παιχνίδι κατά τη διάρκεια μίας μάχης, ώστε να επανεξετάζεις τις επιλογές σου.



αναφέρω δεκάδες περιπτώσεις για να υποστηρίξω την άποψή μου, δεν το κάνα όμως διότι πιστεύω ότι σχεδόν όλοι οι παίκτες έχουν συνειδητοποιήσει το πρόβλημα. Εξάλλου, εκτός από το AI, σοβαρό πρόβλημα υπάρχει και με το pathfinding τόσο των τεράτων και των NPC χαρακτήρων όσο και των μελών της ομάδας σου. Τρακάρουν συνέχεια μεταξύ τους και εμποδίζουν ο ένας τον άλλο - να παρακαλάτε να μη σας συμβεί κάτι τέτοιο στη διάρκεια μίας μάχης.

Τέλος, πρέπει να σημειωθεί ότι δεν φτιάχνεις-επιλέγεις κανέναν από τους σημαντικούς χαρακτήρες του παιχνιδιού. Τα στατιστικά των χαρακτήρων είναι σταθερά και εσύ απλώς έχεις τη δυνατότητα να βάζεις σε αυτά όποιους πόντους θέλεις από εκείνους που κάθε τόσο κερδίζει ο χαρακτήρας σου. Όχι ότι αυτό δεν είναι σημαντικό, αλλά -όπως και να το κάνουμε- η αξία ενός RPG έγκειται στο να φτιάχνεις εσύ ο ίδιος την ομάδα σου.

## DISCIPLINES (SPELLS) - ΟΠΛΑ

Συγχωρήστε με, αλλά δεν είμαι απολύτα σίγουρος για την απόδοση στα ελληνικά της λέξης discipline - πρέπει να είναι "τιμωρία" (προσπαθώ να καταλήξω στη σημασία της συμπερασματικά,

όπως με τις κατάρτες του Νεκρομάντη και τις αίρες του Paladin στο Diablo 2). Εν πάση περιπτώσει αυτό που έχει σημασία είναι ότι τα disciplines αντιστοιχούν στα κλασικά spells των υπολοίπων RPGs. Είναι χωρισμένα σε κατηγορίες και τα μαθαίνεις προοδευτικά, από το πιο αδύνατο προς το πιο ισχυρό κάθε ομάδας. Όταν γίνεις Βρικολάκας, διότι όσο είσαι κανονικός πολεμιστής δεν έχεις τέτοιες δυνατότητες, ξεκινάς με μερικά από αυτά και σταδιακά μαθαίνεις περισσότερα. Το πρόβλημα είναι ότι σχετικά λίγα disciplines είναι ξεχωριστά και προσφέρουν πραγματικές υπηρεσίες στο χρήστη. Φυσικά, όλα συμβάλλουν στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, μπορείς δε να τα μάθεις/ανεβάσεις/εξελιξείς μέχρι το επίπεδο 5.

Το αίμα το παίρνεις από τα πλάσματα που συναντάς. Μπορείς, όμως, να κάνεις και την "απαίσια - ανατριχιαστική" λειτουργία του feeding σε εχθρούς σου χρησιμοποιώντας το "Feed" discipline. Το πρόβλημα που συνάντησα στο σημείο αυτό και το οποίο θεωρώ απαράδεκτο είναι ότι, αν κάνεις

feeding





στους δρόμους της πόλης, σ' την πέφτουν οι φρουροί και τελειώνεις. Ακόμη δεν μπορώ να καταλάβω γιατί. Δηλαδή, δεν μπορεί ένας Βρικολάκας να "τσιμπήσει" λίγο από κάποιον σε έναν δρόμο, όταν η λογική του "τσιμπήματος" είναι από τις πιο ισχυρές του παιχνιδιού; Χρήσιμο εδώ είναι το πολύ καλό "Awaken" discipline, με το οποίο συνεφέρεις οποιοδήποτε μέλος της ομάδας σου. Αν, όμως, όλα τα μέλη της ομάδας σου πεθαίνουν πάνω στη μάχη, τότε... πάπαλα η δουλειά, που λένε.

Εδώ παρουσιάζεται άλλο ένα μειονέκτημα της δράσης: Μια και από ένα σημείο και μετά θα είναι καλύτερο να πολεμάς με όπλα μακρινών βολών και αντίστοιχα disciplines (spells), πρέπει να βλέπεις ποιος από την ομάδα σου έχει τα καλύτερα disciplines για τη συγκεκριμένη περίπτωση και να επιλέγεις αυτόν ως αρχηγό. Αυτό όμως συνεπάγεται ότι ξαναπαίζεις από την αρχή αρκετές μάχες, διότι ξεκινώντας μία μάχη δεν ξέρεις τι κάνει ο εκάστοτε εχθρός σου και πώς θα εξελιχθεί.

Πολύ ενδιαφέρον στοιχείο είναι τα μη κλασικά όπλα, από τα παραδοσιακά stakes μέχρι τα υπερσύγχρονα πυροβόλα (submachine guns, rocket launchers κ.λπ.). Όλα τα όπλα έχουν εκκλητική σχεδίαση και δημιουργούν ωραία εφέ κατά τη διάρκεια των χτυπημάτων. Περιπου το ίδιο ισχύει για τα τμήματα των πανοπλιών, οι οποίες είναι καλοσχεδιασμένες και προσδίδουν στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

## MULTIPLAYER MODE

Το παιχνίδι διαθέτει Multiplayer mode, στα οποία υποστηρίζει ακόμη μέχρι τα πολύ πρόσφατα επόμενα επηρεασμένα παιχνίδια. Οι διακομιστές του παιχνιδιού είναι μία φοιτητική ιδέα, προσέχοντας τα "Storyteller mode".

Τι είναι αυτά τα mode και γιατί είναι ενδιαφέροντα; Για απάντηση με το Single player game, το Storyteller multiplayer mode επιτρέπει σε αυτόν που υποδύεται τον Storyteller (και τη φωνή του Dungeon Master στο υποσύστημα A/D) να σχηματίζει τη δική του ιστορία. Φτιάχνοντας την ιστορία που θα παίξεις, ρυθμίζεις τα πάντα. Το σεναριακό background, τους NPCs, τους στόχους κάθε αποστολής και επιπέδου, ακόμα και τον πλήρη μηχανισμό

του χάρτη κάθε επιπέδου ξεχωριστά. Η εταιρία έχει υποσχεθεί ένα development kit που θα κάνει αποκλειστικά αυτή τη δουλειά. Όσοι από εσάς έχετε ασχοληθεί με επιτραπέζια RPGs, πρέπει να καταλαβαίνετε απόλυτα όχι μόνο αυτά που γράφω, αλλά και τις τρομερές δυνατότητες που δίνει αυτό το mode.



Εκτός από τα καλά, όμως, υπάρχουν **επιπλοκές** που μετριάζουν την ιδιαίτερα θετική εικόνα του παιχνιδιού στο Multiplayer mode - δεν μπορώ να καταλάβω πώς είναι δυνατόν να συλλάβει κάποιος το "δεϊκό" Storyteller multiplayer mode και να μη σκεφθεί να λύσει εκ των προτέρων **επιπλοκές** όπως το chat και η γενικότερη επικοινωνία μεταξύ των χρηστών (δεν είναι δυνατόν λ.χ. να δεις την "ταχύτητα" των υποκείμενων παιχνιδιών για να συμπεράνεις αν αξίζει να συνδεθείς με κάποιο από αυτά).

## ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Καλά μην τρελαίνεστε, δεν πρόκειται να καταγράψω βήμα προς βήμα αυτά που δεν καταγράφονται. Απλώς δέλω να δώσω μερικές κατευθύνσεις σε όσους πρόκειται να το ξεκινήσουν, αφού διαβάσουν το σχετικό review.

Αφού σκοτώσεις τα πρώτα τέρατα που είναι για την πλάκα, σου ανατίθεται η αποστολή να πας στα οχυρεία, στα ανατολικά της πόλης, και να τα καθαρίσεις από τα τέρατα που υπάρχουν εκεί και αποτελούν τη γάγγραινα της περιοχής.

Πριν να φύγεις από την πόλη για τα οχυρεία, σου συνιστά να εξερευνήσεις όσα πυρσώματα ή κτίρια της πόλης μπορείς και να μπεις σε όσα καταστήματα μπορείς. Μπορείς με άλλα λόγια να εξερευνήσεις τη πόλη με τους καταστήματα, όπως είδαμε με τις οπλοπνοές (blacksmith) και τη μαγισσα.

Αφού είσαι έτοιμος, βγες από την



Όταν η βόμβα έχει κάνει "boom", τότε, τότε, τότε... η βόμβα καταστρέφει την ομάδα σου.



ανατολική έξοδο της πόλης και μπες στα οχυρεία. Τα οχυρεία έχουν συνολικά τρία επίπεδα - δεν είναι τίποτα το ιδιαίτερο, απλώς πρέπει να προσέξεις τον προσανατολισμό σου. Αυτό που μου άρεσε είναι το σημείο στο οποίο γυρνάς ένα βίντσι για να ανοίξεις ένα πέρασμα, όπως επίσης το ότι, μόλις σκοτώσεις τον κακό του dungeon αυτού, τον Αζηρα, πρέπει να προσέξεις (πριν αρχίσεις να ηγείσαι όλα τα επίπεδα προς τα πίσω) ότι θα ανοίξει μία ειδική έξοδος που οδηγεί κατευθείαν σχεδόν δίπλα στην είσοδο των mines. Ωραία έμπνευση! Εννοείται, φυσικά, ότι θα μαζεύεις ό,τι βρίσκεις, αφού πρέπει να τα πουλήσεις για να συγκεντρώσεις χρήματα.

## ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

### ΓΡΑΦΙΚΑ

### ΗΧΟΣ

### ΣΕΝΑΡΙΟ

### ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

### ΔΡΑΣΗ

90



Ένα 3D dungeon hack RPG, με αρκετά εντυπωσιακά στοιχεία, όπως το βασικό θέμα που εξιστορεί, τα εκπληκτικά γραφικά και κυρίως το νεωτεριστικό σύστημα του Multiplayer mode που διαδέχεται. Αξίζει οπωσδήποτε να το δείτε, αφού όμως πρώτα εξασφαλίσετε το τελευταίο patch που κυκλοφορεί.

PC



# SHOGUN TOTAL WAR

**"Το να κατέχεις την αρετή του σπαθιού σημαίνει να κυβερνάς τον κόσμο και τον εαυτό σου. Ετσι το σπαθί είναι η βάση της στρατηγικής. Αν κάποιος αποκτήσει αυτή την αρετή, μπορεί μόνος του να νικήσει δέκα άντρες. Στη δική μου στρατηγική, ένας άντρας είναι το ίδιο με δέκα χιλιάδες. Ετσι αυτή η στρατηγική είναι η ολοκληρωμένη τέχνη του πολεμιστή."**

**Miyamoto Musashi, The Book Of Five Rings**

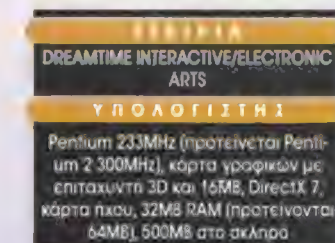
του Ορέστη "Ken" Μανούσου



**Τ**ο Shogun: Total War μεταφέρει τον παίκτη στη μεσαιωνική Ιαπωνία του 16ου αιώνα, όπου οι μάχες ανάμεσα στους ισχυρούς φεουδάρχες για τον τίτλο του Shogun ήταν συνεχείς και ανελέητες. Sei-I-Tai Shogun σημαίνει κατά λέξη "Ο Στρατηγός που κατατροπώνει τους βαρβάρους". Το αξίωμα του Shogun, μέχρι το 1867 οπότε έγινε η επανάσταση στην Ιαπωνία, ήταν κληρονομικό και ο κάτοχός του ήταν ο αρχιστράτηγος του ιαπωνικού στρατού. Ο Shogun ασκούσε απόλυτη εξουσία υπό την ηγεσία του αυτοκράτορα, παρ' όλο

που μερικές φορές ο πραγματικός αρχηγός του κράτους ήταν ο ίδιος. Οι φεουδάρχες, οι οποίοι ονομάζονταν Daimyo (πολέμαρχοι), ήθελαν ο καθένας για τον εαυτό του αυτόν τον τίτλο, με αποτέλεσμα να ξεσπάνε άγριες συγκρούσεις ανάμεσα στις φατρίες στις οποίες ήταν μοιρασμένη η Ιαπωνία.

Η Ιαπωνία του 16ου αιώνα παρουσιάζει πολλά κοινά σημεία με τη μεσαιωνική Ευρώπη. Ο κώδικας του Bushido, στον οποίο υπάκουαν όλοι ανεξαιρέτως οι Samurai (πολεμιστές), ήταν αντίστοιχος με τον κώδικα της ιπποσύνης. Ο πολεμιστής ορκιζόταν πίστη στον άρχοντά του (τον Daimyo ή τον Βαρόνο), να τον



υπηρετεί πιστά και να τον προστατεύει ακόμη και με τη ζωή του αν χρειαζόταν, να υπηρετεί το δίκαιο και να είναι έντιμος. Οι φεουδάρχες, στους οποίους υπάκουαν οι ιππότες και οι Samurai, είχαν υπό τον έλεγχό τους τεράστιες εκτάσεις γης, τις οποίες καλλιεργούσαν οι αγρότες. Στο τέλος κάθε χρόνου υπέβαλλαν ένα ορισμένο ποσοστό από τη σοδειά τους στον Βασιλιά-Αυτοκράτορα και κρατούσαν στην κατοχή τους μόνο την απαραίτητη ποσότητα για να επιβιώσουν. Αυτοί που την πλήρωναν σε





περίπτωση πολέμου, ξηρασίας ή άλλης καταστροφής ήταν οι αγρότες, οι οποίοι έπρεπε όχι μόνο να πληρώνουν τον ετήσιο φόρο στους άρχοντές τους, αλλά και να θρέφουν όποιον στρατό περνούσε από την περιοχή τους - άλλωστε, δεν τους ενδιέφερε ιδιαίτερα σε ποιον ανήκε αυτός ο στρατός, από τη στιγμή που θα πλήρωναν τον ίδιο φόρο είτε στον έναν είτε στον άλλο άρχοντα.

Στα μέσα του 16ου αιώνα έφτασαν στην Ιαπωνία οι Ευρωπαίοι, με πρώτους τους Πορτογάλους, οι οποίοι -εκτός από μία νέα θρησκεία- έφεραν στους Ιάπωνες τα πρώτα πυροβόλα όπλα. Αργότερα έφτασαν οι Ολλανδοί, οι οποίοι άρχισαν και αυτοί το εμπόριο με την καινούρια χώρα και πλούτισαν εκμεταλλευόμενοι τις διαμάχες των φεουδαρχών.

Το παιχνίδι επιχειρεί να μας βάλει στη θέση ενός πολέμαρχου που προσπαθεί να πάρει το αξίωμα του Shogun και να κυριαρχήσει στην Ιαπωνία. Ας δούμε αν τα καταφέρει.

## REAL TIME 'H TURN BASED STRATEGY;

Μάλλον και τα δύο. Πάντως, σίγουρα καθαράissimo strategy. Το Shogun: Total War χωρίζεται σε δύο φάσεις. Η πρώτη περιλαμβάνει τη διακυβέρνηση του βασιλείου μας (αυτό είναι το turn-based κομμάτι) και η δεύτερη τις real time μάχες, που είναι από τα πιο δυνατά σημεία του παιχνιδιού. Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή, όμως. Από το Main menu έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε ανάμεσα στο New Game ή το Tutorial. Το Tutorial -σημειωτέον- είναι αρκετά βοηθητικό και φροντίζει να εντάξει τον παίκτη ομαλά στο σύστημα μαχών του Shogun: Total War, εξηγώντας του παράλληλα σχεδόν τα πάντα που μπορούν να του τύχουν κατά τη διάρκεια μιας μάχης.

Επιλέγοντας New Game έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε αν θα ξεκινήσουμε καινούρια campaign ή αν θα παίξουμε μεμονωμένες μάχες με την επιλογή Custom Battle. Εδώ υπάρχει μια τρίτη επιλογή, η Historical Battle Mode, η οποία μας επιτρέπει να μπούμε στη θέση τεσσάρων δρυλικών Daimyos και να πολεμήσουμε σε ισάριθμες μάχες, τις: Nagashima, 4th Kawakajima, Nagakute και Yamazuki. Με την Custom Battle επιλογή μπορούμε να επιλέξουμε 1 από τις 7 φατρίες, 1 από τους 81 χάρτες και από 1 έως 6 αντιπάλους. Οι

χάρτες παρουσιάζουν μεγάλη ποικιλία. Θα πολεμήσουμε σε χιονισμένα φαράγγια, οχυρωμένα φρούρια, καταπράσινους ορυζώνες και μεγάλες πεδιάδες κάτω από ποικίλες καιρικές συνθήκες, όπως βροχή, χιόνι και δυνατός αέρας.

Όταν επιλέξουμε Full Campaign, διαλέγουμε το επίπεδο και τη φατρία που επιθυμούμε και ξεκινάμε.

## Ο ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

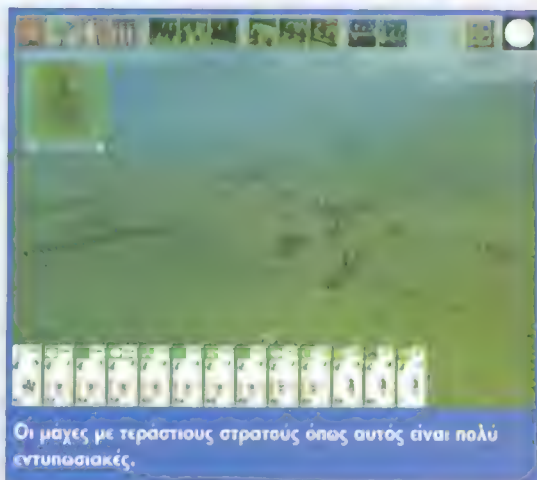
Ο χάρτης του παιχνιδιού περιλαμβάνει όλη την Ιαπωνία και τις επαρχίες της. Ανάλογα με τη φατρία με την οποία παίζουμε, ξεκινάμε από διαφορετικό σημείο του χάρτη. Στην αρχή βλέπουμε τι συμβαίνει μόνο στις επαρχίες που συνορεύουν με τις δικές μας. Όλες οι άλλες είναι μακριά και μόνο αν στείλουμε απεσταλμένο μας θα μπορέσουμε να δούμε κάτω από ποιον τον έλεγχο είναι και τι στρατός υπάρχει εκεί.

Στο Shogun: Total War τα πάντα κινούνται με το Koku. Με αυτό μπορούμε να κατασκευάσουμε κτίρια, να εκπαιδεύσουμε στρατιώτες και κατασκόπους, να συντηρήσουμε το στρατό και τα κτίριά μας και, γενικά, να κρατήσουμε ευχαριστημένους τους κατοίκους κάθε



Ο χάρτης της Ιαπωνίας, όπου εξελίσσονται οι κινήσεις όλων των μονάδων (όχι απαραίτητα και των στρατιωτικών).

επαρχίας, ώστε να μην επαναστατήσουν. Το Koku δεν είναι ούτε χρυσάφι ούτε ασήμι, αλλά ρύζι. Κυριολεκτικά Koku είναι η ποσότητα ρυζιού που χρειάζεται για να τραφεί ένας άντρας σε έναν χρόνο και το μέσο με το οποίο υπολογίζεται η αξία κάθε αντικειμένου στη μεσαιωνική Ιαπωνία. Κάθε επαρχία παράγει -ανάλογα με τη διαμόρφωση του εδάφους της- διαφορετική ποσότητα Koku κάθε χρόνο. Έτσι μία πεδινή περιοχή παράγει πολύ περισσότερο Koku από μία ορεινή και, επομένως, είναι πολύ πιο επιθυμητή από τους αντιπάλους. Κάθε περιοχή μπορεί να αυξήσει την ετήσια παραγωγή



Οι μάχες με τεράστιους στρατούς όπως αυτός είναι πολύ εντυπωσιακές.

της χτίζοντας ή αναβαθμίζοντας διάφορα κτίρια. Μερικά από αυτά είναι τα Farm και Port. Το τελευταίο, μάλιστα, είναι ιδιαίτερα σημαντικό για άλλους δύο λόγους, πέρα από το επιπρόσθετο εισόδημα που προσφέρει. Πρώτον, από μία επαρχία που έχει Port, μπορούμε να μεταφέρουμε στρατό απευθείας σε μία άλλη που έχει το ίδιο κτίριο. Δεύτερον -και σημαντικότερο-, μας επιτρέπει να έρθουμε σε επαφή με τους Ευρωπαίους και με τα καινούρια όπλα που φέρνουν μαζί τους. Υπάρχουν, όμως, και άλλες πηγές Koku, οι οποίες δεν υπάρχουν σε όλες τις επαρχίες, όπως είναι τα μεταλλεύματα. Χτίζοντας ένα ορυχείο σε αυτή την επαρχία ανεβάζουμε το ετήσιο εισόδημα που παίρνουμε από τη συγκεκριμένη επαρχία.

Για να μπορέσουμε να εκπαιδεύσουμε στρατιώτες σε μία επαρχία πρέπει πρώτα να χτίσουμε ένα κάστρο, το οποίο θα μας δώσει τη δυνατότητα να κατασκευάσουμε τα βασικά κτίρια που θα μας επιτρέψουν να αμυνθούμε απέναντι στις επιθέσεις άλλων πολέμαρχων και αργότερα να αντεπιτεθούμε. Το κάστρο μπορεί να αναβαθμιστεί σε Large Castle, μετά σε Fortress και, τέλος, σε Citadel. Κάθε αναβάθμιση, εκτός του ότι είναι αρκετά ακριβή, μας δίνει πρόσβαση σε νέα κτίρια, από τα οποία εκπαιδεύουμε καινούριες και ισχυρότερες μονάδες, όπως το Heavy Cavalry και οι Musketeers (αφού έχουμε έρθει σε επαφή με τους Ευρωπαίους). Επιπλέον, ένα κάστρο κάνει πιο δύσκολη την κατάληψη της επαρχίας από εχθρούς, αφού ο στρατός μας μπορεί να οχυρωθεί και να αμυνθεί αποτελεσματικότερα ενάντια σε υπεράριθμους αντιπάλους. Βέβαια, ο εχθρός μπορεί πάντα να πολιορκήσει το



## ΟΙ ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΙ & Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΟΥΣ

Οι στρατηγικοί των μονάδων μας είναι πολύ σημαντικοί για την έκδοσή της μάχης. Κάθε μονάδα έχει τη δική του χαρακτηριστική και ειδική χρήση για να επιτελέσει. Γι' αυτό καλό θα είναι να επιλέγουμε από τώρα την κατάλληλη των μονάδων μας. Ανακαλύψτε μερικοί στρατηγικοί οι οποίοι:



Ο ασηγιτιλός στρατιώτης είναι πολύ χρήσιμος για να διασκοπώμε τις γραμμές των εχθρών.



Η Ισσοκί Λίνα είναι πολύ χρήσιμη όταν οι στρατιώτες μας θαλλώνται από ποζότες.



Η Οκασί Λίνα είναι άριστη για άμυνα, καθώς είναι πιο ανθεκτική από τη Ισσοκί Λίνα.



Ένας ιαίτερι στρατηγικός, κατάλληλος για ποζότες και μουσικαφόρους. Έδώ μια μονάδα μουσικαφόρων παρατεταμένη και έτοιμη για δράση.

κάστρο και να περιμένει από την πείνα να κάνει το δαύμα της. Μέχρι τότε, όμως, όλο και κάποιο στρατό θα στείλουμε για να επιτεθεί και να λύσει την πολιορκία.

Σχεδόν όλα τα κτίρια μπορούν να αναβαθμιστούν, κάτι το οποίο είναι πολύ σημαντικό για να εξασφαλίσει την ανωτερότητά μας έναντι των εχθρών μας. Τα αναβαθμισμένα κτίρια, εκτός του ότι απαιτούνται για την κατασκευή άλλων κτιρίων, μας επιτρέπουν να παράγουμε καλύτερα εκπαιδευμένες μονάδες, οι οποίες έχουν καλύτερη θωράκιση και οπλισμό, και κατ' επέκταση είναι πολύ πιο αποτελεσματικές στο πεδίο της μάχης.

Όταν καταληφθεί μία επαρχία από έναν πολέμαρχο ή επαναστάτες, ορισμένα κτίρια υποβαθμίζονται ή καταστρέφονται, αν δεν έχουν αναβαθμιστεί, με αποτέλεσμα την υποβάθμιση ολόκληρης της επαρχίας. Γι' αυτόν ακριβώς το λόγο πρέπει οι ανεπτυγμένες επαρχίες να προστατεύονται από αρκετούς στρατιώτες, ώστε να μη χρειαστεί να χτιστούν όλα από την αρχή, κάτι αρκετά χρονοβόρο και ακριβό σε Koku.

Δυστυχώς, ένας επιδοξος Shogun δεν κινδυνεύει μόνο από τους αντιπάλους του, αλλά και από τους υπηκόους του. Οι επαναστάσεις χωρικών τόσο στον ευρωπαϊκό όσο και στον ιαπωνικό μεσαίωνα ήταν αρκετά συχνές και ακόμα πιο συχνά πνίγονταν στο αίμα (των χωρικών). Έτσι, καλό είναι να έχουμε υπόψη ότι δεν πρέπει να αγνοούμε τους υπηκόους μας, διότι είναι πολύ πιθανό να επαναστατήσουν και να μας προξενήσουν προβλήματα. Υπάρχουν αρκετοί λόγοι οι οποίοι ενδέχεται να προκαλέσουν την επανάσταση των χωρικών. Συνήθως σε μία περιοχή που μόλις έχει κατακτηθεί, είναι σχεδόν σίγουρο ότι θα ξεσπάσει επανάσταση, εκτός και αν υπάρχουν στρατιώτες εκεί για να την αποτρέψουν. Ένας άλλος λόγος είναι η δράση ενός αντίπαλου κατασκόπου στην περιοχή, κάτι το οποίο όμως φαίνεται μόνο αν έχουμε εκεί αντικατάσκοπο. Ο πιθανότερος λόγος που θα ευνοούσε την επανάσταση των κατοίκων μίας επαρχίας είναι η θρησκεία. Ας μην ξεχνάμε ότι το μόνο στο οποίο μπορούσε να ελπίζει ο απλός άνθρωπος της σκο-

τεινές εκείνες εποχές ήταν στη μετά θάνατον ζωή και στον Θεό του. Έτσι, όταν έφτασαν οι Ευρωπαίοι στην Ιαπωνία, επέφεραν την εξάπλωση του χριστιανισμού, τον οποίο έσπευδαν να ασπαστούν οι εκάστοτε πολέμαρχοι, προκειμένου να εξασφαλίσουν συμμαχία με τους "βαρβάρους" που θα τους εφοδίαζαν με μουσκέτα και πυρομαχικά. Επόμενο είναι λοιπόν, όταν ο λαός βλέπει τον άρχοντά του να αποτάσσεται τον Βούδα, να βαφτίζεται χριστιανός και να περιφρονεί τις παραδόσεις και τα έθιμα, που είναι ό,τι πολυτιμότερο υπάρχει για αυτόν, να επαναστατεί.

## ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΑ - ΚΑΤΑΣΚΟΠΙΑ

Τελικά, από ό,τι φαίνεται, αυτές οι δύο λέξεις είναι δύο όψεις του ίδιου νομίσματος. Όταν έχουμε αναπτυχθεί αρκετά και έχουμε καταφέρει να φτιάξουμε τα απαραίτητα κτίρια, μπορούμε να αρχίσουμε την παραγωγή μονάδων, οι οποίες πολεμάνε και κάνουν ό,τι μπο-



Ο κατασκόπος του Πριγκιπά.

ρούν για να αποκτήσουμε τον τίτλο του Shogun με τον τρόπο τους, χωρίς να εμπλέκονται σε αιματηρές μάχες και μεγάλες πολιορκίες. Αυτές οι μονάδες μπορούν να μπαίνουν σε επαρχίες ελεγχόμενες από άλλους πολέμαρχους, χωρίς να κηρύσσεται πόλεμος, σε αντίθεση με τους στρατιώτες, και έχουν η καθεμία ξεχωριστή λειτουργία και χρησιμότητα. Ο απεσταλμένος (Emissary) είναι αυτό ακριβώς που δηλώνει το όνομά του: ένας διπλωμάτης τον οποίο στέλνουμε σε περιοχές ελεγχόμενες από άλλους Daimyos, με σκοπό να συναντηθούν με τον πολέμαρχο και να του προτείνουν συμμαχία με τη πατρίδα μας. Αν πετύχει στην αποστολή του ένας διπλωμάτης, κερδίζει εμπειρία και έτσι είναι πιο δύσκολο για κάποιον εχθρικό Ninja να τον δολοφονήσει.

Ο Shinobi εκπαιδεύεται στο Tea



House και είναι ειδικός στην κατασκοπία. Όταν τον στείλουμε σε μία αντίπαλη επαρχία, αυτός θα μας παρέχει πληροφορίες για την κατάσταση των εχθρικών στρατευμάτων που σταθμεύουν στην περιοχή, καθώς και για την κατάσταση των οχυρώσεων. Επίσης, θα υποκινεί συνεχώς τους κατοίκους να επαναστατήσουν εναντίον του αφέντη τους. Όταν ο Shinobi βρίσκεται σε μία περιοχή που μας ανήκει, λειτουργεί ως αντι-κατάσκοπος και βοηθά να ανέβει το Loyalty των χωρικών μας.

Οι Ιησούιτες ιερείς (Jesuit Priests) λειτουργούν ως emissaries, με τη διαφορά ότι είναι πολύ πιο αποτελεσματικοί όταν διαπραγματεύονται με εκχριστιανισμένους Daimyos. Επίσης, από όποια επαρχία περνάνε αυτοί οι ιερείς, βοηθούν στην εξάπλωση του χριστιανισμού.

Οι Ninja είναι εκπαιδευμένοι στις τέχνες της κατασκοπίας και της δολοφονίας. Αυτοί οι άνθρωποι είναι εξαιρετικά επικίνδυνοι, αφού μπορούν να δολοφονήσουν σημαντικά πρόσωπα μίας παράταξης. Οι στόχοι τους περιλαμβάνουν εχθρικούς Daimyos, στρατηγούς και απεσταλμένους. Δολοφονώντας έναν άπειρο στρατηγό, το ηθικό των στρατιωτών που διοικεί θα πέσει σημαντικά και, παρ' όλο που κάποιος νέος θα διοριστεί, τα στρατεύματά του δεν θα επωφελούνται από την εμπειρία του στη μάχη. Όσο πιο έμπειρος είναι ένας στρατηγός τόσο δυσκολότερο είναι να δολοφονηθεί. Οι emissaries είναι πιο εύκολοι στόχοι από τους στρατηγούς, αλλά όχι εντελώς ανυπεράσπιστοι. Ένας απεσταλμένος με αρκετή εμπειρία εξακολουθεί να είναι σχετικά δύσκολο να δολοφονηθεί, ειδικά από έναν άπειρο Ninja. Οι emissaries συνήθως δολοφονούνται για να αποτρέψουν το σχηματισμό μίας συμμαχίας.

Τέλος, η θρυλική Γκέισα (Legendary Geisha) είναι ο υπέρτατος δολοφόνος. Οι εχθρικοί Daimyos ξέρουν πολύ καλά τις ικανότητες αυτών των θηλυκών φονιάδων, αλλά το πρωτόκαλλό τους απαγορεύει να κάνουν οτιδήποτε εναντίον τους, τουλάχιστον ανοιχτά (αχ, αυτές οι γυναίκες, θα μας φάνε...). Ο καλύτερος τρόπος να ξεφορτωθεί κανείς μία Γκέισα είναι να χρησιμοποιήσει έναν πολύ έμπειρο Ninja ή μια άλλη Geisha.

## ΜΑΧΕΣ

Οι μάχες του Shogun: Total War είναι το πιο δυνατό σημείο του παιχνιδιού και θυμίζουν έντονα το Warhammer και το Myth.

Όταν αποφασίσουμε πως έχει έρθει η

ώρα και η στιγμή να κηρύξουμε τον πόλεμο σε μία φατρία, θα πρέπει ο στρατός μας να είναι κατάλληλα εξοπλισμένος και έτοιμος για μάχη. Για να εισβάλουμε σε αντίπαλη επαρχία απλώς κάνουμε click and drag το στρατό που θέλουμε να επιτεθεί από την επαρχία μας σε αυτήν του εχθρού (απαραίτητη προϋπόθεση είναι, φυσικά, να συνορεύουν οι δύο επαρχίες). Αν δεν είμαστε ήδη σε εμπόλεμη κατάσταση με τον άρχοντα που ελέγχει την περιοχή, θα ερωτηθούμε αν θέλουμε να κηρύξουμε τον πόλεμο στον αντίπαλο Daimyo. Αν η απάντησή μας είναι δετική, τότε αρχίζει η μάχη. Στο τέλος της σειράς θα ερωτηθούμε αν θέλουμε να οδηγήσουμε οι ίδιοι τα στρατεύματά μας στη μάχη, αν θα αφήσουμε τον υπολογιστή να τα χειριστεί και να μας πει κατευθείαν το αποτέλεσμα ή αν θέλουμε να υποχωρήσουμε. Επειδή ο υπολογιστής είναι επιρρεπής στις γκάφες, η καλύτερη επιλογή είναι να χειριστούμε οι ίδιοι τους στρατιώτες μας.

Ολα εξαρτώνται από την ικανότητα κάθε στρατηγού να εκμεταλλευτεί τη διαμόρφωση του εδάφους, καθώς και τις καιρικές συνθήκες που επικρατούν στο πεδίο της μάχης.

Αν επιτιθέμεθα εμείς, έχουμε ένα πλεονέκτημα και ένα μειονέκτημα. Το πλεονέκτημα είναι ότι εμείς επιλέγουμε την ημέρα που θα επιτεθούμε. Έτσι, αν ο στρατός μας αποτελείται από πολλούς τοξότες, μπορούμε να περιμένουμε να κάνει καλό καιρό και μετά να επιτεθούμε (ισχύει, φυσικά, και το αντίστροφο. Αν ο εχθρός έχει πολλούς τοξότες, μπορούμε να επιτεθούμε μία μέρα που θα έχει δυνατό αέρα ή βροχή). Το μειονέκτημα είναι ότι δεν θα έχουμε την ευκαιρία να τοποθετήσουμε τους στρατιώτες μας όπως εμείς θέλουμε.

Από τη στιγμή που θα ξεκινήσουμε τη μάχη, το παιχνίδι κυλά σε πραγματικό χρόνο. Αρχικά οι στρατιώτες μας είναι παρατεταγμένοι σε προκαθορισμένες θέσεις, τις οποίες όμως μπορούμε να



Ένας πομπιέρης από κάποιον σιναϊκό παλιό πορτρέτο του Eitoku Kato.

αλλάξουμε εύκολα. Όσον αφορά στο σύστημα μάχων, οι προγραμματιστές έχουν κάνει πολύ καλή δουλειά. Ο σχηματισμός που θα έχει μία μονάδα, το ηθικό της, καθώς και η φυσική κατάστασή της (ξεκούραστη ή κουρασμένη) παίζουν πολύ σημαντικό ρόλο στην έκβαση της μάχης. Υπάρχουν τρεις σχηματισμοί, ο καθένας από τους οποίους χρησιμοποιείται σε διαφορετικές καταστάσεις. Ο Close Formation σχηματισμός είναι κατάλληλος για την άμυνα και το ηθικό των στρατιωτών μας. Ο Loose Formation είναι ιδανικός όταν μία μονάδα μας δέχεται επίθεση από τοξότες ή μουσικοφόρους και ο Wedge Formation (τρίγωνο) είναι ό,τι πρέπει για να διασπάσουν οι στρατιώτες μας τις γραμμές των αντιπάλων (μαζί με το ηθικό τους). Τέλος, μπορούμε να διατάξουμε τις μονάδες μας να δημιουργήσουν μεγάλες γραμμές, κρατώντας πατημένο το αριστερό κουμπί του ποντικιού και σέρνοντάς το επάνω στο πεδίο της μάχης. Αυτή η λειτουργία είναι πολύ χρήσιμη στους τοξότες και τους μουσικοφόρους, αφού κατ' αυτόν τον τρόπο αυξάνεται σημαντικά η δύναμη πυρός τους.



Να μία ακόμη ενόραση. Ο εχθρικός στρατός τρέχει να ξεφύγει μετά το δύσκολο των επιτελών τους.



## ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΠΙΘΕΣΗ



Εδώ δύο μονάδες Yari Samurai επιτίθενται σε αρριονική στρατηγική σε μία ομάδα από εχθρικούς Arthur Samurai.



...που, όπως είναι εφικτό, προσπαθεί να βγει, καθώς δεν έχουν προστασία από άλλες μονάδες.

Επίσης, μπορούμε να επιλέξουμε τη συμπεριφορά των μονάδων μας. Αν σε μία μονάδα είναι ενεργοποιημένη η επιλογή Fire at Will (πυρ κατά βούληση) ή Engage at Will, αυτή η μονάδα θα επιτεθεί σε οποιονδήποτε εχθρό πλησιάσει και θα διαλύσει το σχηματισμό της. Με τη Hold Formation επιλογή ενεργοποιημένη, η μονάδα θα επιτεθεί στον εχθρό διατηρώντας το σχηματισμό που της έχουμε δώσει.

Ακόμη μπορούμε να παρατάξουμε ολόκληρο το στρατό μας ανάλογα με τον τρόπο με τον οποίο θέλουμε να επιτεθούμε. Πρώτα επιλέγουμε όλες τις μονάδες μας με CTRL + click στο εικονίδιο καθεμίας ξεχωριστά ή επιλέγουμε την επιλογή select all (CTRL + A) και έπειτα διαλέγουμε έναν από τους ακόλουθους σχηματισμούς κάνοντας δεξιά κλικ επάνω σε μία μονάδα.

**Single Line:** Ο πιο κλασικός και λειτουργικός σχηματισμός. Οι μονάδες μας παρατάσσονται σε ίσιες γραμμές.

**Defensive:** Οι αμυντικές μονάδες μας τοποθετούνται μπροστά, έτοιμες να αποκρούσουν την εχθρική επίθεση.

**Square Formation:** Ο καλύτερος αμυντικός σχηματισμός. Προστατεύει το στρατηγό μας, του οποίου η μονάδα είναι στη μέση του τετραγώνου.

**Skirmish Left, Center, Right:** Τοποθετεί τους τοξότες και τους μουσκετοφόρους στην αντίστοιχη πλευρά της παράταξης.

**Left, Center, Right Hand Offensive:** Ο στρατός μας είναι δομημένος έτσι ώστε να ενισχύει τη δυνατότητα επίθεσης από την αντίστοιχη μεριά.

Μία καλή στρατηγική είναι να υποστηρίζουμε πάντοτε τις μονάδες μας από τα πλάγια και τα νώτα, αφού, αν κάποιος τους επιτεθεί από εκεί, το πιθανότερο θα είναι να υποχωρήσουν και να έχουν τεράστιες απώλειες. Οι τοξότες επίσης, αν και έχουν περιορισμένο αριθμό βελών, πρέπει πάντα να προστατεύονται από κάποια μονάδα όπως οι Yari Samurai, οι οποίοι τους προστατεύουν από μία γρήγορη επίθεση του εχθρικού ιππικού με τα κοντάρια τους. Η καλύτερη άμυνα ενάντια σε μία επίθεση από Heavy Cavalry, που είναι η ελίτ των μονάδων του παιχνιδιού, είναι να παρατάξουμε Yari Samurai ή Yari Ashigaru σε Close Formation μπροστά από το στρατό μας (Yari ήταν μεγάλα δόρατα που έφταναν μέχρι και 5 μέτρα σε μήκος).

Οι μουσκετοφόροι είναι πανίσχυροι σε κοντινές αποστάσεις, αφού μπορούν να διαλύσουν ακόμη και μία επίθεση από Heavy Cavalry, αλλά αν εμπλακούν σε μάχη σώμα με σώμα, είναι σίγουρο ότι θα υποστούν τρομερές απώλειες και θα υποχωρήσουν. Επομένως, είναι φρόνιμο να υπάρχει πάντα κοντά τους μία μονάδα που να τους καλύπτει τα νώτα. Επίσης, ο επιτιθέμενος στρατός

έχει περιορισμένο χρόνο προκειμένου να νικήσει τους αμυνομένους, μετά το τέλος του οποίου πρέπει να αποσυρθεί.

Αν νικήσουμε σε μία μάχη και ο εχθρός τραπέι σε φυγή, δεν σημαίνει ότι αυτομάτως καταλάβαμε την επαρχία του. Αν ο αντίπαλος έχει εκεί κάποιο κάστρο, μπορεί να αποσυρθεί στην ασφάλεια που του προσφέρουν τα τείχη του. Τότε έχουμε δύο επιλογές: ή να πολιορκήσουμε το κάστρο ή να επιτεθούμε. Με την πρώτη επιλογή ο στρατός μας πολιορκεί τον εχθρό και περιμένει να πέσει το φρούριο, το οποίο μπορεί να πάρει αρκετό καιρό, ειδικά αν πρόκειται για κάποιο πανίσχυρο Citadel. Με τη δεύτερη επιλογή προσπαθούμε να καταλάβουμε το κάστρο με τη βία, κάτι το οποίο μπορεί να είναι πολύ δύσκολο αν ο εχθρός διαθέτει μεγάλα στρατεύματα που θα το υπερασπίζονται. Η κατά μέτωπο επίθεση σε ένα φρούριο θα πρέπει να επιχειρείται μόνο σε καταστάσεις έκτακτης ανάγκης, όπως αν αναμένεται ο εχθρός να στείλει άλλο στρατό για να λύσει την πολιορκία, αφού είναι σχεδόν σίγουρο ότι ο στρατός μας θα υποστεί μεγάλες απώλειες. Μέχρι να καταληφθεί το κάστρο ή μέχρι να αποσυρθεί ο επιτιθέμενος στρατός, η επαρχία δεν θα προσφέρει Koku σε καμία παράταξη.

## ΠΑΡΑΓΟΝΤΕΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ ΣΤΗ ΜΑΧΗ

Ένας στρατός μπορεί να υπερτερεί αριθμητικά έναντι ενός άλλου. Αυτό, όμως, δεν σημαίνει ότι μπορεί και να τον νικήσει. Υπάρχει περίπτωση ένας στρατός που διαθέτει μόλις δύο μονάδες, να καταφέρει να νικήσει κάποιον που διαθέτει τις διπλάσιες ή και παραπάνω δυνάμεις. Όλα εξαρτώνται από την ικανότητα κάθε στρατηγού να εκμεταλλευτεί τη διαμόρφωση του εδάφους, καθώς και τις καιρικές συνθήκες που επικρατούν στο πεδίο της μάχης. Όπως είναι επόμενο, όταν φυσά ή βρέχει, η αποτελεσματικότητα των τοξοτών μειώνεται δραματικά. Οι μονάδες κουράζονται πολύ πιο εύκολα όταν πρέπει να περπατάνε μέσα σε χιόνι και, όπως είναι επόμενο, μειώνεται η ταχύτητά τους.

Επίσης, ως μην ξεχνάμε πως τα μουσκέτα δούλευαν με φυτίλι, το οποίο έπρεπε να ανάψουν οι χειριστές τους, προκειμένου να πυροβολήσουν (δυστυχώς, δεν είχαν ανακαλυφτεί ακόμα τα M-16). Επομένως, όταν βρέχει ή φυσά δυνατός αέρας, οι μου-



Καθώς χρόνο πληροφορούμαστε για τη σκόνη των πυρρών μας. Δυστυχώς, η σκόνη δεν ήταν και τόσο καλή φίλη της του χρόνου.



σκετοφόροι είναι τελείως άχρηστοι, και θα πρέπει να τους μετακινήσουμε στα μετόπισθεν.

Το τερέν παίζει εξίσου σημαντικό ρόλο σε μία μάχη. Οι τοξότες ή οι μουσκετοφόροι που έχουν καταλάβει ένα ύψωμα όχι μόνο βλέπουν και πυροβολούν πιο μακριά, αλλά έχουν και καλύτερη ευστοχία. Οι μονάδες που προσπαθούν να ανέβουν σε έναν λόφο κάτω από τα συνεχή πυρά των μουσκετοφόρων αφ' ενός κουράζονται περισσότερο και αφ' ετέρου είναι πολύ εύάλωτοι σε μία επίθεση από εχθρικό πεζικό που θα κατεβαίνει το λόφο. Αν μία μονάδα πλαισιωκοπηθεί τη στιγμή που πολεμά με άλλη, είναι σχεδόν σίγουρο ότι, αν δεν υποχωρήσει (είναι το πιο πιθανό), θα καταστραφεί ολοσχερώς. Επομένως, είναι πολύ σημαντικό οι μονάδες μας να αλληλοκαλύπτονται για να αποφευχθούν τέτοιες καταστάσεις, αφού μία πανικόβλητη μονάδα που έχει τραπεί σε φυγή μεταδίδει τον πανικό της και σε αυτές που πολεμάνε ακόμα.

Σε αυτόν ακριβώς τον τομέα διαφέρουν οι έμπειρες από τις άπειρες μονάδες. Η εμπειρία στο Shogun: Total War μετριέται από το Honorable κάθε στρατού. Όσο μεγαλύτερο Honorable έχει μία μονάδα τόσο πιο αποτελεσματική είναι στο πεδίο της μάχης και τόσο δυσκολότερο είναι να πανικοβληθεί. Ένας στρατός, λοιπόν, που αποτελείται από έμπειροπολέμες ομάδες είναι πολύ πιο δύσκολος αντίπαλος από έναν αντίστοιχο που αποτελείται από νεοσύλλεκτους. Ένας στρατηγός που έχει κερδίσει πολλές μάχες κερδίζει επιπλέον Honorable και έτσι οδηγεί τους στρατιώτες του πιο αποτελεσματικά στη μάχη. Ένας έμπειρος στρατηγός όμως γίνεται και στόχος για τους εχθρικούς Νίτζα. Στη μάχη τώρα, αν ο στρατηγός κάποιου στρατού σκοτωθεί ή υποχωρήσει, το ηθικό του στρατού του πέφτει -όπως είναι επόμενο- κατακόρυφα, χωρίς αυτό να συνεπάγεται πάντα την άμεση ήττα του. Αν υποχωρήσει, τότε το Honorable του πέφτει. Αν ο συγκεκριμένος στρατηγός χάσει πολλές μάχες, το Honorable του έχει αρνητική επίδραση στους στρατιώτες που διοικεί.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Shogun: Total War, χωρίς να αποτελούν κάτι το εξαιρετικό, είναι πάρα πολύ καλά και μεταφέρουν με πολύ ωραίο τρόπο την ατμόσφαιρα

της εποχής στην οποία εξελίσσεται το παιχνίδι. Τα κτίρια είναι σχεδιασμένα με αρκετή λεπτομέρεια, από τα κάστρα μέχρι και τα σπίτια που συναντώνται διάσπαρτα στα πεδία των μαχών και έχουν το γνωστό ιαπωνικό στυλ. Πολύ ωραία είναι και τα βίντεο που παρακολουθούμε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, κυρίως στις απόπειρες δολοφονίας κάποιου στρατηγού ή απεσταλμένου. Μάλιστα, ανάλογα με την περιοχή όπου βρίσκεται το θύμα και την επιτυχία ή όχι της απόπειρας, παρακολουθούμε διαφορετικό βίντεο. Επίσης, πολύ καλά σχεδιασμένο είναι το Throne Room, στο οποίο δεχόμαστε τους απεσταλμένους των άλλων Daimyos (και των Ευρωπαίων, όταν αυτοί κάνουν την εμφάνισή τους). Στο Throne Room επίσης βρίσκεται ο πιστός μας σύμβουλος, ο οποίος μας δίνει διάφορες συμβουλές - αν και τις περισσότερες φορές μιλά λίγο αινιγματικά.

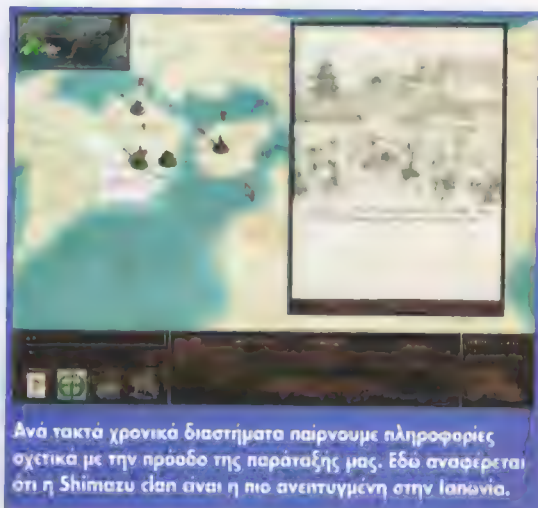
Τα γραφικά στα πεδία των μαχών είναι καλοσχεδιασμένα και ποικίλλουν



Εδώ δύο κρόσσοι στρατοί συγκρούονται. Σε τέτοιες μάχες είναι αρκετά δύσκολο να κατοικήσει κανείς να ελέγξει όλες τις μονάδες του.

ανάλογα με τις καιρικές συνθήκες που επικρατούν - ειδικά η ομίχλη είναι πολύ ρεαλιστική. Το μόνο αρνητικό σημείο είναι ο σχεδιασμός των στρατιωτών: είναι πολύ μικροί και δεν διακρίνονται καθαρά. Ρεαλιστικά είναι και τα γραφικά στις μάχες που περιλαμβάνουν μουσκετοφόρους. Όταν πυροβολούν, σηκώνεται πυκνός καπνός από τα τουφέκια που καλύπτει το πεδίο της μάχης και κινείται ανάλογα με την κατεύθυνση του αέρα.

Ο ήχος είναι αρκετά καλός και συμβάλλει στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Οι ομιλίες των μονάδων είναι στα ιαπωνικά, συνεπώς είναι λίγο ακαταλαβίστικες. Κατά τα άλλα, οι ομιλίες και οι ήχοι στα βίντεο είναι αρκετά καλής ποιότητας (ειδικά οι απεσταλμένοι των Πορτογάλων και των Ολλανδών μιλάνε



Ανά τακτά χρονικά διαστήματα παίρνουμε πληροφορίες σχετικά με την πρόοδο της παράταξής μας. Εδώ αναφέρεται ότι η Shimizu clan είναι η πιο ανεπτυγμένη στην Ιαπωνία.

με την ανάλογη προφορά).

Οι ήχοι στα πεδία των μαχών είναι εξίσου καλοί και ιδιαίτερα ρεαλιστικοί. Όταν έχουμε την κάμερα επάνω από τους στρατιώτες μας, ακούμε τις φωνές τους, καθώς και τα χλιμιντρίσματα των αλόγων του ιππικού, ενώ όταν κινούνται, ακούμε το βαρύ ποδοβολητό των αλόγων και των στρατιωτών. Σε μεγάλες μάχες γίνεται χαμός. Οι φωνές των πολεμιστών και οι κραυγές των πληγωμένων, αντηχούν στο πεδίο της μάχης και αναμειγνύονται με τις κλαγγές των όπλων, τους ξερούς ήχους που κάνουν τα μουσκέτα όταν πυροβολούν, τις διαταγές των αρχηγών των μονάδων που διατάζουν εφόδους και τους αλαλαγμούς των επιτιθέμενων. Όλα συνθέτουν μία μοναδική ατμόσφαιρα που αντίστοιχη της υπήρχε μόνο στα Myth και Warhammer.

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το Shogun: Total War είναι παιχνίδι

στρατηγικής και απευθύνεται στους έμπειρους παίκτες των strategy games λόγω της αυξημένης δυσκολίας του - χωρίς αυτό να συγκαταλέγεται στα αρνητικά σημεία του. Για όσους αγαπούν τα παιχνίδια τύπου Myth και Warhammer, το Shogun είναι σίγουρα η καλύτερη επιλογή.

## ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

### ΓΡΑΦΙΚΑ

### ΗΧΟΣ

### ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

### GAMEPLAY

# 91



"Let the total war begin", όπως αναφέρεται και στην εισαγωγή του παιχνιδιού.



# MOTOCROSS MADNESS 2

**Microsoft.** Μία εταιρία που έχει αφήσει το στίγμα της -και τα προϊόντα της...- σε κάθε υπολογιστή. Τελευταία αποφάσισε να ασχοληθεί εντονότερα και με το χώρο του gaming software. Μία από τις απόπειρές της ήταν και το Motocross Madness, που πήρε γενικά αρκετά καλές κριτικές. Ηρθε, λοιπόν, η συνέχειά του, την οποία παρουσιάζουμε. Ας δούμε αν το Motocross Madness 2 θα καταφέρει να συγκινήσει το κοινό των φίλων των δύο τροχών και γενικότερα το σύνολο της gaming community...

του Σπύρου "Silencer" Μορφονιού  
Spirov@mailcity.com



πως φαίνεται και από τον τίτλο του νέου αυτού παιχνιδιού, ο σκοπός του είναι να μας γεμίσει με virtual σκόνη μέσα από τα διάφορα είδη αγώνων με μηχανές εκτός δρόμου. Αν είστε λάτρεις της ταχύτητας και των θηριωδών μηχανών, σταματήστε να διαβάζετε το παρόν άρθρο σε αυτό το σημείο, μια και ό,τι ακολουθεί είναι τελείως "ξένο" με αυτό που σας αρέσει. Η συνέχεια χαρακτηρίζεται από πολλά άλματα, ριψοκίνδυνα κόλπα και σκόνη,

πολλή σκόνη. Ας περάσουμε να δούμε τι επιλογές και συγκινήσεις μπορεί να μας προσφέρει το δεύτερο μέρος της σειράς Motocross Madness της αξιότιμης κυρίας Microsoft...

## ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Οι επιλογές του παιχνιδιού είναι έξι και φαίνονται ικανές να καλύψουν όλα τα γούστα. Πρόκειται για τις Baja, Stunt Quarry, Enduro, Nationals, Supercross και Pro-circuit. Για να τις δούμε, όμως, λίγο πιο αναλυτικά. Ξεκινάμε από την...

**Baja:** Είναι το πρώτο είδος αγώνων

στους οποίους μπορείτε να λάβετε μέρος. Σε αυτό, τοποθετείστε σε τεράστιους ανοικτούς χώρους, όπου βρίσκονται και κάποιες waypoint gates (πύλες...), από τις οποίες πρέπει να περάσετε, με συγκεκριμένη σειρά εννοείται. Βέβαια, μην ξεχνάτε πως υπάρχει και συγκεκριμένος αριθμός αντιπάλων (μπορείτε να τον ρυθμίσετε εσείς...), οι οποίοι θα προσπαθήσουν να κάνουν το ίδιο με εσάς σε ταχύτερο χρόνο, οπότε θα πρέπει να είστε βιαστικοί και να προσέχετε. Καλό θα ήταν να έχετε τα

ΕΤΑΙΡΙΑ
MICROSOFT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II στα 233MHz (προτείνονται 300MHz), 64MB RAM, 9MB 3D accelerated κάρτα γραφικών, 4x CD-ROM, 200MB στο σκληρό δίσκο, Microsoft mouse ή συμβατό, DirectX 7.0, DirectX sound, 28.8Kbps modem



Χαμένος μέσα στο δάσος.



Περνώντας μέσα από μία gate.





μάτια σας ανοικτά και με διάφορους τρόπους να "κόβετε" δρόμο, ώστε να μειώνετε την απόσταση από την waypoint gate και, φυσικά, να αποκτάτε πλεονέκτημα έναντι των άλλων οδηγών. Αυτού του είδους οι αγώνες είναι πολύ καλοί για να ξεκινήσετε το παιχνίδι διότι είναι τεράστιοι και άδειοι. Βρίσκεστε μόνο εσείς και οι αντίπαλοί σας. Ετσι, σας δίνεται η δυνατότητα να μάθετε τη μηχανή σας, το πώς στρίβει, πώς επιταχύνει και γενικότερα όλα όσα σας χρειάζονται για να μπορέσετε να γίνετε οδηγοί αυτών των μηχανών και όχι απλοί αναβάτες τους. Να μην ξεχάσω πως στην κάτω αριστερή γωνία της οθόνης εμφανίζεται διαρκώς ένα πράσινο βελάκι, που δείχνει πάντα την κατεύθυνση της επόμενης waypoint gate την οποία πρέπει να επισκεφθείτε. Πρόκειται για ένα άκρως σημαντικό βοήθημα, για να μην ψάχνετε διαρκώς την πίστα για την επόμενη "πύλη", αλλά να αφοσιώνεστε μόνο στο πώς θα μείνετε πάνω στη μηχανή και πώς θα κερδίσετε χρόνο. Μην παραλείψετε αυτό το είδος των αγώνων, μια και είναι πολύ διδακτικοί για τους επόμενους, χωρίς να στερούνται συγκινήσεων.

Το επόμενο είδος αγώνων είναι το... **Stunt Quarry:** Ίσως το πιο αγαπημένο είδος του γράφοντος. Σε αυτό το είδος, όπως προφανώς θα καταλάβατε όλοι, σκοπός είναι η επίτευξη πολλών και όσο το δυνατόν πιο επικίνδυνων stunts. Δεν γράφω των περισσότερων stunts, γιατί η ποσότητα δεν παίζει τον πρώτο ρόλο σε αυτό το είδος των αγώνων. Όσο πιο επικίνδυνο είναι ένα "κόλ-

πο" τόσο περισσότερους πόντους θα σας δώσει. Κάποια από αυτά είναι τα Nac-Nac, Lazy Boy, Double Can-Can κ.λπ. Μπορεί να μην καταλαβαίνετε ακριβώς περί τίνος πρόκειται, αλλά είναι σίγουρο ότι όταν τα δείτε στις οδόνες σας, θα εντυπωσιαστείτε. Βέβαια, δεν έχετε όλο το χρόνο δικό σας, ούτε θα περιμένει το παιχνίδι τότε θα βγείτε πρώτοι για να λήξει τον αγώνα. Έχετε

πως, αν δεν έχετε επιτυχημένη προσγείωση, το stunt δεν θα βαθμολογηθεί. Ετσι, καλό θα ήταν, αν δεν είστε σίγουροι για την προσγείωση, να μην επιχειρείτε περίεργα κόλπα, καθώς εάν γκρεμοτσακιστείτε δεν θα βαθμολογηθούν. Εγώ, αρχικά τουλάχιστον, έκανα το ίδιο κόλπο συνέχεια, το Nac-Nac. Ο λόγος προφανής: Είναι το πιο εύκολο (για εμένα τουλάχιστον...) και μπορεί να γίνει γρήγορα, ώστε να προλαβαίνει ο αναβάτης να επανέρχεται στη θέση του.

Η τρίτη επιλογή του παιχνιδιού είναι η...

**Enduro:** Εδώ, επανερχόμαστε σε είδος αγώνων που έχει σχέση με την πρώτη επιλογή του παιχνιδιού, την Βαία. Βέβαια, έχει προστεθεί μία σημαντική "λεπτομέρεια", ικανή να διαφοροποιήσει αρκετά τα αρχικά δεδομένα: Οι αγώνες πραγματοποιούνται σε κατοικημένες περιοχές. Από ένα πάρκο της Αριζόνα μέχρι ένα κομμάτι στη νοτιοαμερικανική ζούγκλα. Θα βρείτε στο "δρόμο" σας γραμμές τρένων, αερο-

δρόμια, पुलώνες του ηλεκτρικού και θα χρειαστεί να κάνετε πολλές μανούβρες της τελευταίας στιγμής προκειμένου να αποφύγετε διερχόμενα οχήματα παντός τύπου, από τρακτέρ μέχρι λεωφορεία. Γρήγορα περνάμε στην επόμενη επιλογή που είναι η...

**Nationals:** Αποτελείται και αυτή από αγώνες δρόμου, μόνο που το επίπεδο δυσκολίας κάθε πίστας, ως κατασκευή, είναι πολύ αυξημένο, με τους λόφους να βρίσκονται διάσπαρτοι και να προσφέρονται για πολύ όμορφα άλματα. Σε αυτές τις πίστες θα φτάσετε στα



συγκεκριμένο χρόνο, κατά τη διάρκεια του οποίου πρέπει σε μία τεράστια πίστα να πραγματοποιήσετε τα κόλπα που μπορείτε. Όπως είναι το λογικό, και σε αυτό το είδος των αγώνων δεν είστε μόνοι σας. Ωστόσο οι αντίπαλοί σας δεν είναι απλώς διακοσμητικά στοιχεία και θα σας δυσκολέψουν αρκετά προκειμένου να καταλάβετε την πρώτη θέση. Θεωρώ σκόπιμο να σας εξηγήσω μερικά πράγματα για τα stunts και το πώς βαθμολογούνται, ώστε να μην έχετε απορίες σχετικά με τους βαθμούς που θα παίρνετε. Πρώτα από όλα, πρέπει να ξέρετε



## ΜΕΡΙΚΕΣ ΠΙΣΤΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



όρια τις ικανότητές σας στην οδήγηση αυτών των μηχανών, οι οποίες μπορεί να μην προσφέρουν τη χαρά και την ένταση των υψηλών ταχυτήτων (στα 100 χ.α.ω. "τελικιάζουν" οι περισσότερες...), αλλά έχουν τη δική τους ομορφιά.

Η επόμενη επιλογή είναι τελείως διαφορετική από τις τέσσερις προηγούμενες. Αναφέρομαι φυσικά στην...

**Supercross:** Η διαφορά αυτής της επιλογής από τις προηγούμενες είναι μία: Σε αντίθεση με τις άλλες επιλογές, όπου οι αγώνες λάμβαναν χώρα σε τεράστιες πίστες, σε χιόνια ή λιβάδια, εδώ οι αγώνες είναι indoors. Συναγωνίζεστε με τους αντιπάλους σας παρουσία χιλιάδων θεατών στις εξέδρες ενός κλειστού γηπέδου. Όπως είναι εύκολο να αντιληφθείτε, οι προκλήσεις είναι τελείως διαφορετικές, ενώ εξίσου διαφορετική είναι και η αγωνιστική νοοτροπία που θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε προκειμένου να φτάσετε στη νίκη. Η διαδρομή είναι συγκεκριμένη και η πίστα στενή. Οι κλειστές στροφές είναι πολλές και μία έξοδος στοιχίζει αρκετά δευτερόλεπτα, τα οποία οι αντίπαλοί σας δεν θα αφήσουν να πάνε χαμένα. Αν στην επιλογή Nationals χρειαστήκατε όλη την προσοχή σας και την προσπάθεια για να καταφέρετε να επικρατήσετε, εδώ θα χρειαστείτε ακόμα περισσότερα. Οι πίστες είναι αρκετές, καθένα με τις δικές της ιδιαιτερότητες και απαιτήσεις. Επίσης, θα πρέπει να γνωρίζετε πως οι έξοδοι από την πίστα δεν είναι τόσο απλές όσο σε άλλους αγωνιστικούς τίτλους. Όταν βγαίνετε από την πίστα, έχετε 5 δευτερόλεπτα να επιστρέψετε σε αυτήν. Αν το τέλος αυτού του χρόνου δεν σας βρει εντός της πίστας, τότε το παιχνίδι σας μεταφέρει αυτόματα στο σημείο από όπου βγήκατε από αυτήν.

Περνάμε στην τελευταία επιλογή του παιχνιδιού, η οποία είναι η...

**Pro-circuit:** Πρόκειται για νέα επιλογή στο Motocross Madness. Με αυτήν οι αγώνες στους οποίους παίρνετε μέρος δεν γίνονται απλώς για να τερματίσετε πρώτοι. Δεν αγωνίζεστε μόνο για την προσωπική σας ικανοποίηση. Εδώ τα πράγματα είναι πιο "σοβαρά". Ξεκινάτε ως "πρωτάρηδες", rookies οδηγοί, και λαμβάνετε μέρος σε τοπικούς αγώνες που γίνονται κάθε σαββατοκύριακο. Έτσι, θα μπορείτε να κερδίζετε πόντους και περισσότερα χρήματα από χρηματοδότες, sponsors, οι οποίοι σίγουρα δεν θα πληρώσουν κάποιον που δεν αξίζει. Γι' αυτό θα πρέπει να προσπαθήσετε

σκληρά για να τους πείσετε να σας χρηματοδοτήσουν. Ταυτόχρονα θα "χτίζετε" το όνομά σας ως οδηγό, προχωρώντας σταδιακά προς την υπέρτατη πρόκληση. Μιλάμε φυσικά για το επαγγελματικό πρωτάθλημα Supercross. Δεν πρέπει να ξεχνάτε, βέβαια, πως σε αυτό το επίπεδο οι πτώσεις πονάνε. Και όταν γράφω "πονάνε", μιλώ μεταφορικά και κυριολεκτικά. Μετά το τέλος κάθε αγώνα θα χρειάζεται να ξοδεύετε σεβαστό ποσό προκειμένου να επισκευάζετε τόσο τη μηχανή σας όσο και... τον εαυτό σας. Μήπως περιμένετε να πέψετε συνέχεια από τη μηχανή και από αρκετά μεγάλα ύψη και να μην παθαίνετε τίποτα; Κακώς το περιμένετε. Ο σκοπός σας είναι πολύ απλός: Οδηγείτε καλά, προσελκύετε χρηματοδότες, βελτιώνετε τη μηχανή σας και συνεχίζετε. Τόσο απλό. Η συνέχεια στις οδόνες σας...

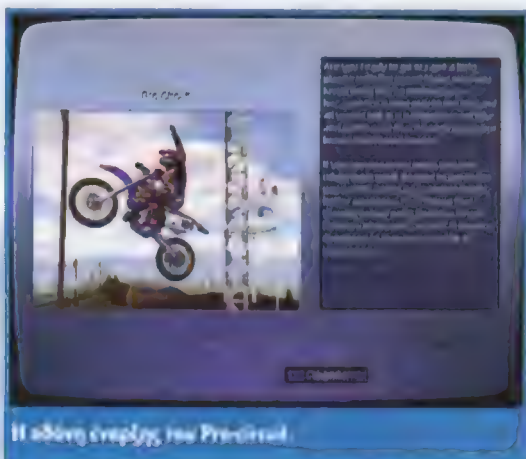
Πιστεύω, όμως, πως αρκετά ασχοληθήκαμε με τις επιλογές του παιχνιδιού. Καιρός να περάσουμε και να μελετήσουμε τα τεχνικά χαρακτηριστικά του τίτλου.



## ΓΡΑΦΙΚΑ

Τελευταία η Microsoft μας έχει συνηθίσει σε τίτλους με αρκετά καλά γραφικά. Φαίνεται πως και αυτό το παιχνίδι δεν ξεφεύγει από τον κανόνα. Τα γραφικά του τίτλου είναι εξαιρετικά. Όλα ξεκινούν από την πολύ καλή εισαγωγή, η οποία περιέχει ένα βίντεο πολύ καλής ποιότητας και είναι αρκετά σχετική με το αντικείμενο των αγώνων. Υπάρχουν άφθονο χρώμα, πολλά κόλπα από διάφορους αναβάτες και γενικά οτιδήποτε θα μπορούσε να παρατηρήσει κάποιος σε αγώνες με τέτοιου είδους μηχανές. Επιπλέον, οι αναλύσεις που προσφέρονται είναι για κάθε γούστο και σχεδόν για κάθε μηχανήμα. Ωστόσο για να αποδο-





θούν όπως πρέπει, θα χρειαστείτε ένα τουλάχιστον ισχυρό μηχάνημα. Φυσικά, το αποτέλεσμα είναι ιδιαίτερα ικανοποιητικό. Η μηχανή και ο αναβάτης είναι καλοσχεδιασμένοι. Αντίστοιχα και οι πίστες στις οποίες συμμετέχετε είναι πολύ καλές και τεράστιες. Είναι τόσο μεγάλες ώστε, αν δεν υπήρχε το βοηθητικό πράσινο βελάκι στην κάτω αριστερή γωνία της οθόνης, τότε θα είχατε πολλές πιθανότητες να χαθείτε στις αχανείς εκτάσεις στις οποίες τρέχετε. Τόσο τα σπίτια, τα οποία θα "συναντήσετε" στο δρόμο σας, όσο και τα οχήματα (τρακτέρ, αυτοκίνητα κ.λπ.) είναι καλοσχεδιασμένα, χωρίς να προσφέρουν, όμως, κάτι το εξαιρετικό. Πολύ ωραίοι είναι επίσης και οι πυλώνες της τοπικής εταιρίας ηλεκτρικού. Μάλιστα, "κατάφερα" να χτυπήσω και πάνω τους, αλλά δυστυχώς δεν πρόλαβα να τραβήξω snapshot, ώστε να μπορέσετε να τους δείτε και εσείς.

Ωστόσο, τα γραφικά του Motocross Madness 2 δεν είναι τέλεια. Τα σημαντικότερα, κατά τη γνώμη μου, προβλήματα εστιάζουν στην ποικιλία των χρωμάτων που απαρτίζουν τις περισσότερες πίστες στις οποίες θα κληθείτε να συμμετάσχετε. Γενικότερα, το σκηνικό παρουσιάζει δύο σημαντικές διαφοροποιήσεις: Θα τρέξετε είτε σε χωμάτινους αγώνες είτε σε χιόνι. Το πρόβλημα βρίσκεται στο ότι στις πίστες χώματος τα χρώματα είναι μουντά, με αποτέλεσμα να χρειαστεί να αυξήσετε το brightness, προκειμένου να μπορέσετε να ευχαριστηθείτε το παιχνίδι. Κατά τα άλλα, οι γραφικές απεικονίσεις του τίτλου θα σας αφήσουν απόλυτα ικανοποιημένους. Τόσο οι σχεδιασμοί και το βάθος που έχει δοθεί στα αντικείμενα του περιβάλλοντος χώρου όσο και η

απεικόνιση του ουρανού είναι τόσο καλά σχεδιασμένα που θα ικανοποιήσουν και τους πιο απαιτητικούς. Τόσο ο αναβάτης και η μηχανή όσο και τα υπόλοιπα αντικείμενα αποτελούνται από αρκετά πολύγωνα, αποφεύγοντας (εκτός από μία περίπτωση που θα αναφέρω παρακάτω...) το ενοχλητικότατο και συχνά παρατηρούμενο ρίχει-ισμα. Και κάτι που δεν πρέπει να χάσετε με τίποτα: Αν μπορέσετε, βρείτε πού

τελειώνει η πίστα και κατευθυνθείτε προς τα εκεί. Θα παρακολουθήσετε την πιο εντυπωσιακή πτώση. Αν θέλετε, δείτε το ένθετο με τις καρέ καρέ φωτογραφίες.

Ακόμη ένα μειονέκτημα είναι ο όγκος που καταλαμβάνουν οι μηχανές. Για να γίνω πιο συγκεκριμένος, καθώς θα αυξάνετε τα κυβικά του κινητήρα, δεν θα παρατηρείτε ουσιαστική διαφορά στη μηχανή σας. Σαφώς και δεν περιμένα να δω τις διαφοροποιήσεις που παρατηρούνται στις street μηχανές, όπου οι 500cc είναι πραγματικά "θηρία", ούτε έχω την τεράστια εμπειρία με cross μηχανές. Παρ' όλα αυτά, μία στοιχειώδης διαφοροποίηση θα έπρεπε να υπάρχει, ειδικά όταν μιλάμε για συγκρίσεις μεταξύ μηχανών 125cc και 600cc. Επιπλέ-



ον, στην ίδια οθόνη επιλογής της μηχανής που θα χρησιμοποιήσετε, θα παρατηρήσετε ότι υπάρχουν 3-4 είδη μοντέλων μηχανών και όλες οι άλλες είναι σαν τις προηγούμενες, με διαφοροποιήσεις στο χρώμα. Τέλος, πρέπει να είναι η μοναδική οθόνη του παιχνιδιού στην οποία οι μηχανές ρίχει-ιάζουν.

## ΠΡΟΣ ΑΠΟΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΗΣ ΑΛΗΘΕΙΑΣ

Στα κύκλους 122 ή 123 (δεν θυμάμαι ακριβώς, αλλά δεν πειράζει...) ο αγαπητός συνάδελφος Γιώργος Καλοσκάμης εκθέτει τους ποσότητες λίπης προς το πρόσωπό μου. Ανάφερε χαρακτηριστικά: "ο δε Μορφονίος απορρίπτεται από την αβύσσο, ενώ από τη δεξιά πόλη ακούγονται όλο και περισσότερα...". Πέραν τούτου, υπάρχουν και άλλες, μικρότερες μεγέθους κατηγορίες, περιλαμβανομένης τη μέση στην που διατηρείται στο περιοδικό (αναφέρεται φυσικά στη στήλη "Ποιότητα & Κατάσταση"), με τη διαφορά ότι οι... Με την ευκαιρία του παρόντος άρθρου θα ήθελα να ενημερώσω τους αγαπητούς αναγνώστες του περιοδικού, και ειδικά τους παραμελημένους στο Grand Prix 2000 που διατηρούν το περιοδικό, πως όλα είναι φέιβη. Πώς θα μπορούσα άλλωστε να τοποθετήσω χρέματα οι τοίχοι σας ήταν τρύπες; Αυτό που δεν πρέπει να... κατά τα άλλα αγαπητός συνάδελφος συντάκτης ήταν πως οι χρηματοδοτήσεις του τοποθετούνται σε μία εδαφική (ο λόγος προφανώς) κατάσταση, η οποία μετά τοποθετείται στα αριστερά γνωστής θέσης που με συνεδρεί παντού. Αυτό, γιατί δεν είναι δυνατόν να έχουμε τέτοιες διαρκείς κατηγορίες και να τις αφήνουμε ανεπαιστή...

Κλείνοντας, και πριν περάσω στον ήχο, πρέπει να αναφέρω ένα σημαντικό πρόβλημα που συνάντησα. Δοκίμασα το παιχνίδι σε υπολογιστή με Νοόδο2 κάρτα γραφικών και με τη Viper 550. Όταν επέλεξα από το αρχικό μενού τη Viper 550, κάποια στιγμή, και χωρίς προφανή αιτία, τα πάντα έγιναν ασπρόμαυρα. Τόσο ο αναβάτης όσο και η μηχανή και οι περιβάλλοντες χώροι έγιναν σχεδόν άσπροι, με μαύρα στίγματα. Γι' αυτό προσοχή, όσοι είστε κάτοχοι της συγκεκριμένης κάρτας (μάλλον του συγκεκριμένου chip...), υπάρχει περίπτωση να αντιμετωπίσετε πρόβλημα.

## ΗΧΟΣ

Και σε αυτό το σημείο, το Motocross Madness 2 της Microsoft τα καταφέρνει πολύ καλά. Αν και άκουσα να διατυπώνονται αρνητικά σχόλια για τον ήχο της μηχανής, η προσωπική μου εντύπωση είναι τελείως διαφορετική. Συγκεκριμένα, μου άρεσαν ιδιαίτερα οι κραυγές μόνου που έβγαλλαν από τα χείλη του αναβάτη, καθώς με απόλυτη μαεστρία τον οδηγούσα πάνω στα δέντρα, σπίτια, ακόμα και πάνω στα σύρματα του ηλεκτρικού ρεύματος. Επίσης,



θα βρείτε ενδιαφέροντα τα σχόλια που κάνει ο οδηγός, αν χρησιμοποιήσετε κάποιο από τα ειδικά πλήκτρα. Είναι πολύ έξυπνα, ενά κάποια από αυτά μπορείτε να τα αλλάξετε και με δικά σας. Εκτός,

## Η ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΠΤΩΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΡΕ-ΚΑΡΕ...



Βέβαια, από τις ατάκες που θα ακούτε συχνά κατά την οδήγηση, υπάρχουν τα εφέ όλων των άλλων αντικειμένων του περιβάλλοντος χώρου. Να είστε σίγουροι πως δεν θα απογοητευτείτε ούτε από τον ήχο των τρακτέρ που θα συναντήσετε, ούτε από τα αυτοκίνητα, ούτε από όλα τα άλλα... Βέβαια, η ένταση του ήχου δεν είναι τόσο μεγάλη, ωστόσο κύριο βάρος δεν δίνεται στην απόδοση της ταχύτητάς σας, αλλά στην επίτευξη εντυπωσιακών κόλλων, καλύτερων από τους συναγωνιστές σας. Ετσι, ο ήχος στον οποίο θα έπρεπε να έχετε το νου σας είναι αυτός των χειροκροτημάτων που συνοδεύει μία καλή επίδοση ή ένα καλό και ολοκληρωμένο stunt.

Σε αρκετά καλό επίπεδο βρίσκεται και ο ήχος που ακούγεται κατά τη διάρκεια των αγώνων που γίνονται indoors. Φροντίστε να ικανοποιηθείτε το πλήθος και θα ανταμειφθείτε με αρκετό χειροκρότημα, που θα σας ανεβάσει (εμένα με οδηγούσε διαρκώς σε λάθη από την ικανοποίηση...). Γενικά, στον ήχο δεν υπάρχει κάτι το εξαιρετικό. Οι δημιουργοί της Microsoft δεν απέφυγαν την πεπατημένη και προτίμησαν να μη δοκιμάσουν κάτι καινούριο. Επομένως θεωρώ πως είναι περιττό να ασχοληθούμε άλλο με τον ήχο. Ας περάσουμε στα πιο ουσιαστικά κομμάτια κάθε παιχνιδιού, ακόμα και σήμερα, στην εποχή των 3D επιταχυντών και των SoundBlaster Platinum. Φυσικά, δεν αναφέρομαι σε άλλα από τα...

## GAMEPLAY - ΕΘΙΣΜΟΣ

Εδώ το Motocross Madness 2 δείχνει τα "δόντια" του. Αποτελεί τη νέα δημιουργία της εταιρίας, που υπόσχεται να σας καθηλώσει από την αρχή και να είστε σίγουροι πως έχει όλα τα φόντα για να το επιτύχει. Πρώτα από όλα, διαθέτει τρία επίπεδα δυσκολίας. Ετσι, μπορείτε να ορίσετε στην αρχή τη δυσκολία της εκάστοτε πίστας. Εκτός αυτού, μπορείτε να επιλέξετε πόσους αντιπάλους θα έχετε (από κανέναν μέχρι και 9 με 10 αντιπάλους). Στην αρχή είναι λογικό πως οι επιδόσεις σας στους αγώνες θα είναι "ελαφρώς" περιορισμένες (μετάφραση: Να παίζετε μόνοι σας στο δωμάτιο, μια και όποιος βρίσκεται μαζί σας δεν θα χάνει την ευκαιρία να σας κοροϊδεύει κάθε φορά που θα πέφτετε, και να είστε σίγουροι πως θα είναι πολλές...). Παρ' όλα αυτά, και στην αρχή ακόμα το παιχνίδι δεν σας αφήνει έτσι. Υπάρχει η επιλογή των αγώνων stunts, η οποία ήταν η αγαπημένη μου μορφή αγώνων. Αφού στις άλλες με κατατρόπωναν (με ρήμα-

ζαν, όπως θέλετε πείτε το...), αυτή η επιλογή ήταν που με κρατούσε καλλημένο για ώρες στο παιχνίδι. Δεν πρέπει να παραλείψουμε και την επιλογή multiplayer που υπάρχει στο παιχνίδι. Συνολικά προσφέρονται, ούτε λίγο ούτε πολύ, 5 διαφορετικοί τρόποι για αγώνες μέσω δικτύου, οι: TCP-IP, IPX-LAN, μέσω σειριακού καλωδίου, μέσω modem και φυσικά μέσω του Microsoft gaming zone. Όπως καταλαβαίνετε, λοιπόν, ο εθισμός που προκαλεί το παιχνίδι βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα.

Είναι σημαντικό να τονίσουμε ότι το παιχνίδι απευθύνεται σε άτομα που έχουν επαφή με το χώρο των μηχανών, καθώς υπήρξαν ορισμένοι (γνωστοί μου που το δοκίμασαν...) που κακολόγησαν το παιχνίδι χωρίς να έχουν την παραμικρή επαφή με το αντικείμενο.

Σε ό,τι αφορά το gameplay, δεν θα σας ταλαιπωρήσει καθόλου. Τα πλήκτρα που χρησιμοποιείτε είναι λίγα, 8 τον αριθμό. Τα 4 είναι τα βελόνια της κίνησης (Up: επιτάχυνση, Down: επιβράδυνση, Left: αριστερά, Right: δεξιά) και τα υπόλοιπα τα W: γέρνετε μπροστά, S: γέρνετε πίσω, Z: μαζί με τα arrow keys κάνει τα μισά stunts και X: μαζί με τα arrow keys κάνει τα άλλα μισά stunts. Αυτά είναι τα βασικά πλήκτρα κίνησης που θα χρησιμοποιήσετε στο παιχνίδι. Υπάρχουν και άλλα πλήκτρα που αφορούν στις τοποθετήσεις της κάμερας και την ποιότητα των γραφικών, αλλά αυτά θα τα αφήσω να τα δοκιμάσετε μόνοι σας, αφού πρώτα διαβάσετε το υποτυπώδες manual που προσφέρεται μαζί με το παιχνίδι.

Οι αρχικές ρυθμίσεις της κάμερας κρίνονται απόλυτα ικανοποιητικές. Προσωπικά, δεν χρειάστηκε να αλλάξω κάποια από τις βασικές ρυθμίσεις της. Η μηχανή οδηγείται πολύ εύκολα, ίσως μάλιστα πάρα πολύ εύκολα, αλλά το θέμα σε ένα παιχνίδι είναι η διασκέδαση. Ετσι, σίγουρα θα ευχαριστηθείτε τις "βόλτες" σας με το δίτροχο χωρίς να αντιμετωπίσετε ιδιαίτερα προβλήματα. Ένα πράγμα όμως που θα σας συμβούλευα να κάνετε, τουλάχιστον στην αρχή, είναι να θέσετε το vegetation collision στο off. Αν είναι ενεργοποιημένο, δύσκολα θα μπορέσετε να οδηγήσετε τη μηχανή έστω και για λίγα μέτρα. Λόγω της ιδιομορφίας του χώρου στον οποίο λαμβάνουν χώρα οι αγώνες τα δέντρα είναι πολλά, με αποτέλεσμα, αν βγαίνετε λίγο από την πορεία που ακολουθούν οι υπόλοιποι (μια και στην αρχή θα βλέπετε διαρκώς την πλάτη τους και θα τρώτε τη σκόνη τους :)), θα





Ένας οίκος...



Το βέλο εδώ η ποτονομας. Δεν είναι ποτέ...

έχετε σοβαρές δυσκολίες να επανέλθετε σε σωστή πορεία. Αφήστε, λοιπόν, αρχικά το ρεαλισμό και επιλέξτε να έχετε το vegetation collision απενεργοποιημένο, προκειμένου να μπορέσετε να αγωνιστείτε. Κατά τα άλλα, τα φρένα είναι καλά, η μηχανή στρίβει ρεαλιστικά και αν δοκιμάσετε να φρενάρετε ενώ βρίσκεστε στον αέρα, τότε κατά την "προσέγωση" θα βρεθείτε αλλού εσείς και αλλού η μηχανή σας. Επίσης, η προσπάθεια να ελέγξετε τη μηχανή στα χιονισμένα τοπία στα οποία θα κληθείτε να συμμετάσχετε, θα διαπιστώσετε πως δεν είναι καθόλου εύκολη.

Ένα στοιχείο που με προβλημάτισε όσον αφορά στο ρεαλισμό ήταν η συμπεριφορά της μηχανής ενώ αυτή βρίσκεται στον αέρα. Αν ενώ η μηχανή βρίσκεται στον αέρα, πατήσετε το δεξί ή το αριστερό πλήκτρο, θα τη δείτε να γέρνει. Πιστεύω πως οι πραγματικές μηχανές δεν είναι δυνατόν να γέρνουν

έτσι ενώ βρίσκονται στον αέρα. Αν αυτό συνέβαινε, σίγουρα οι αναβάτες δεν θα ένωθαν καθόλου άνετα, αφού θα "επικοινωνούσαν" συχνότερα με το έδαφος. Κάπου εδώ νομίζω ότι έχω καλύψει αρκετά τις οποιοσδήποτε απορίες σας σχετικά με το gameplay και τον εθισμό του τίτλου.

### ΕΠΙΛΟΓΟΙ

Ας ξαναθυμηθούμε τα βασικότερα πράγματα που θα συναντήσετε στο παιχνίδι. Καταρχήν, οι επιλογές που περιέχονται είναι υπεραρκετές και θα ικανοποιήσουν και τους πιο απαιτητικούς πιθανούς αγοραστές του τίτλου. Τα γραφικά του είναι αξιοπρόσεκτα και σε καμία περίπτωση δεν θα απογοητεύσουν. Ομοίως ο ήχος κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα. Το gameplay του τίτλου λειτουργεί απρόσκοπτα και βοηθά οποιονδήποτε να χειριστεί το παιχνίδι, χωρίς να αντιμετωπίζει ιδιαίτερα προβλήματα, και να μάθει σύντομα τόσο το χειρισμό όσο και τα διάφορα "κόλπα" του παιχνιδιού.

Τη στιγμή που γράφονταν αυτές οι γραμμές, έξω επικρατούσε καύσωνας και η θερμοκρασία βρισκόταν σε τραγικά υψηλά επίπεδα. Ετσι, αποφεύγοντας να βγω έξω από το σπίτι, μου δόθηκε η ευκαιρία να παίξω περισσότερο το παιχνίδι, προκειμένου να είμαι όσο το δυνατόν πιο αντικειμενικός στην κριτική μου. Επειτα από αρκετές ώρες ενασχόλησης λοιπόν, μόνο θετικές

εντυπώσεις απέκτησα. Το μόνο που θα ήθελα να επισημάνω είναι το θέμα του Riva TNT chip της nVidia, το οποίο υπάρχει περίπτωση να σας προκαλέσει πρόβλημα. Αν μάλιστα συγκρίνω το παιχνίδι με το Silcolene Honda Motocross GP που παρουσιάστηκε πρόσφατα στο περιοδικό (τεύχος 125), είναι βέβαιο ότι όσοι κατάφεραν να κρατήσουν την "όρεξη" τους και περιμεναν την κυκλοφορία του Motocross Madness 2, έκαναν πολύ καλά.

Υπάρχει περίπτωση, βέβαια, να μην ικανοποιήσει κάποιους ο ρεαλισμός του παιχνιδιού. Ωστόσο, κατά τη γνώμη μου, αυτή η ισορροπία μεταξύ ρεαλισμού και διασκέδασης που κατάφερε να επιτύχει η Microsoft (το ξέρω πως την επαινώ σε αυτό το σημείο, αλλά τι να κάνουμε; Όταν κάποιος κάνει κάτι καλό, πρέπει να το επιβραβεύουμε), ίσως αποτελέσει την αιτία για την επιτυχία του παιχνιδιού και την αποδοχή του από το χώρο των gamers.

Είτε αρέσει σε κάποιους είτε όχι, αποδεικνύεται και με αυτό το παιχνίδι (έστω και σε αρκετά μικρότερο βαθμό) μαζί με τα θρυλικά πλέον Age of Empires, πως όταν η Microsoft ασχοληθεί σοβαρά με τη δημιουργία ενός τίτλου, μπορεί να πετύχει. Το Motocross Madness 2 είναι από τους επιτυχημένους τίτλους της. Προτιμήστε το...

### ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ

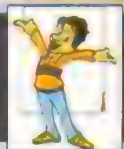
GAMEPLAY

ΗΧΟΣ

ΑΝΤΟΧΗ

ΙΘΙΣΜΟΣ

84



Προτιμήστε το, καθώς υπόσχεται να σας αποζημιώσει.

PC



Τρεμάνοντας τα μέλη από τη γρήγορα...



# EMPIRE OF THE ANTS

**Πώς θα σας φαινόταν αν σας έλεγα ότι μόλις τελειώσετε την ανάγνωση της συγκεκριμένης πρότασης, στον πλανήτη Γη θα έχουν γεννηθεί σαράντα άνθρωποι; Σίγουρα εντυπωσιακό. Το γεγονός, όμως, ότι στο ίδιο χρονικό διάστημα θα έχουν γεννηθεί εκατόκόσια εκατομμύρια μυρμηγκία φαντάζει ακόμα πιο εντυπωσιακό!**

του Νίκου Κόντη, *The Dark Templar*  
DarkTemplar@GRRH-Mail.COM



**Δ**ιευκρινίζουμε εξ αρχής ότι πρόκειται για ένα καθαρόαιμο παιχνίδι στρατηγικής, το οποίο ξεφεύγει από τα συνηθισμένα. Στην αγορά των strategy games θα μπορούσαμε να υποστηρίξουμε ότι έχει επέλθει κορεσμός, μια και οι περισσότεροι τίτλοι που κυκλοφορούν τον τελευταίο καιρό έχουν ως θέμα τον πόλεμο και τη διαχείριση στρατιωτών και πολεμικών μηχανών. Το χώρο κατακλύζουν τίτλοι που βασίζονται σε μία κεντρική ιδέα: τον πόλεμο! Η Microids με το πρόσφατο δημιουργήμα της αντλεί την κεντρική ιδέα του παιχνιδιού από το οπέραντο βασίλειο των μυρμηγκιών που ζουν τόσο ταπεινά κάτω από τα πόδια μας. Καλή η ιδέα, αλλά όχι πρωτότυπη, αφού παλαιότερα η

εταιρία Maxis είχε κυκλοφορήσει το Sim Ants με θέμα το βασίλειο των μυρμηγκιών και την εξέλιξή τους, αν και δεν ήταν τόσο Real Time Strategy (RTS).

Το παιχνίδι προσεγγίζει με ρεαλισμό το αντικείμενό του, συμπεριλαμβανομένων της συμπεριφοράς των μυρμηγκιών, των πολεμικών τακτικών, της αύξησης του αριθμού των υπηκόων και πολλών ακόμα στοιχείων που θα συναντήσετε παίζοντάς το. Ο τίτλος του παιχνιδιού συμπίπτει με το ομώνυμο βιβλίο του Γαλλού συγγραφέα Bernard

Werber, που εκδόθηκε το 1991 και εξιστορεί τις περιπέτειες της οικογένειας Wells στο υπόγειο του νέου σπιτιού της και τις μυστηριώδεις εξαφανίσεις των μελών της, ενώ παράλληλα αναφέρεται στην αυτοκρατορία των μυρμηγκιών που φέρει το όνομα Belokanien. Το βιβλίο έγινε best seller στη Γαλλία και αναμφίβολα αποτελεί τον "πρόγονο" του ομώνυμου παιχνιδιού της γαλλικής Microids.

## ΣΕΝΑΡΙΟ

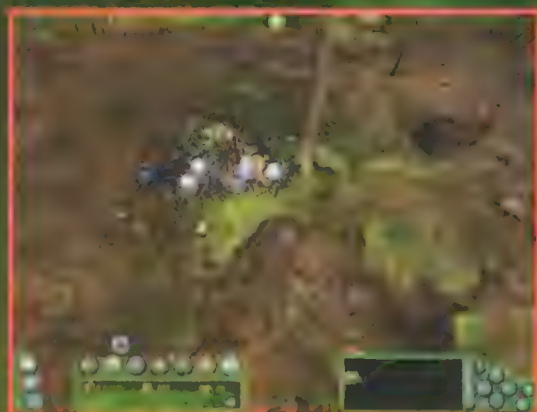
Το σενάριο είναι απλό: Τα μυρμηγκία προϋπήρχαν του ανθρώπινου είδους και είχαν οργανωθεί σε κοινωνίες, προτού καν ο άνθρωπος ανακαλύψει τη φωτιά. Αποτελούν τα πιο δυνατά πλάσματα

## ΕΤΑΙΡΙΑ

MICROIDS

## ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium II 233MHz (350MHz συνιστάμενα), κάρτα γραφικών 3D (AGP συνιστάμενη), 250MB στο σκληρό δίσκο, 8x CD-ROM, Windows 95/98/2000



Αλλά και "επιβλητικό" κατέχει τον τίτλο το SimAnts της Maxis.



Είπατε και "ελάτε" στα μικρά λαφύρια θανάτου, άντρες, ατέλειωμοι γουρμολάδες γη. Ομοί, όμως, οι μικροί λαφύρια θανάτου.

στον πλανήτη μας, αφού μπορούν να σηκώσουν με τις πανίσχυρες δαγκάνες τους αντικείμενα που ζυγίζουν πολλές φορές το βάρος τους. Παίζοντας το παιχνίδι θα έχετε στη διάθεσή σας... πέντε χιλιάδες χρόνια προκειμένου να αναπτύξετε την αυτοκρατορία των μυρμηγκιών σας υπερνικώντας όλων των ειδών τα εμπόδια. Σημαντικό ρόλο θα παίξει η βασίλισσά σας, η οποία ανά πάσα στιγμή μπορεί να πεθάνει και αν δεν έχετε έτοιμη πριγκίπισσα για να την αντικαταστήσει, χάνετε. Θα οδηγηθείτε ενάντια σε άλλες αυτοκρατορίες μυρμηγκιών και σε πάσης φύσεως αντιπαλά ζουζούνια που θα προσπαθήσουν να εμποδίσουν την επέκτασή σας. Στο Single player θα απολαύσετε έντεκα απο-



στολές, σταθερά αυξανόμενης δυσκολίας, οι οποίες θα δοκιμάσουν τις δυνατότητές σας στη διαχείριση των μυρμηγκιών σας. Σε κάθε νέα αποστολή χειρίζεστε μία διαφορετική φυλή μυρμηγκιών. Εντεκα αποστολές ακούγονται λίγες, αλλά δεν είναι, αφού η δυσκολία είναι σωστά μετριάσμενη και οι σκοποί σε κάθε αποστολή διαφορετικοί.

## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Από τα βασικότερα στοιχεία σε ένα Real Time Strategy είναι ο χειρισμός, ο οποίος πρέπει να είναι απλός, ώστε να μην μπερδεύει τον αρχάριο παίκτη, και ταυτόχρονα πλήρης επιλογών που θα διευκολύνουν τη ζωή του γνώστη του παιχνιδιού. Εδώ το Empire of the Ants... δίνει ρεστά. Στην κατανόηση του παιχνιδιού συντελούν το εκπληκτικό manual και οι δύο tutorial αποστολές. Οι περισσότερες εντολές μπορούν να εκτελεστούν με τα κλικ του mouse, ενώ για πιο γρήγορες κινήσεις και ευελιξία, καλό θα ήταν να προτιμώνται τα shortcuts στο πληκτρολόγιο. Ένα από τα στοιχεία που μου έκαναν πολλή εντύπωση είναι η μεταφορά της αίσθησης της ομαδικής εργασίας από τα πραγματικά μυρμηγκία στα μυρμηγκία που χειρίζεστε παίζοντας το Empire of the Ants. Όταν, για παράδειγμα, θέλετε να μαζέψετε το φαγητό που βρίσκεται στο χόρτο, απλώς δίνετε την εντολή κάνοντας κλικ στο φαγητό. Δεν πρέπει πρώτα να διαλέξετε τους εργάτες και μετά να κάνετε κλικ στο φαγητό, ώστε να το μαζέψουν μόνο όσοι εργάτες διαλέξατε. Το σύστημα λειτουργεί βάσει προτεραιοτήτων, τις οποίες εσείς

θέτετε στους εργάτες σας - πιστέψτε με, μία από τις προτεραιότητες που πρέπει ΠΑΝΤΑ να θέτετε (πέραν των στρατιωτών σας για την άμυνα) είναι το φαγητό.

Ενώ τα πάντα κινούνται στην κόψη μας βάσει του χρώματος (καταλατικτικές απόψεις που πάω να σας περάσω!), στον μικρό πλέγν της κόσμου των μυρμηγκιών τα πάντα κινούνται με βάση το φαγητό. Από εκεί πηγάζει και η γνωστή παροιμία "νηστικό μυρμηγκί δεν χορεύει"... Οι ισορροπίες είναι ευαίσθητες και πρέπει να παλαντζάρετε κάπου ανάμεσα στον κατάλληλο αριθμό εργατών-στρατιωτών και το φαγητό. Οφείλετε όλο το εργατικό δυναμικό σας (ευτυχώς δεν συνδικαλιζονται για να σας ζητούν αυξήσεις) να το έχετε με χορτάτη κοιλιά για να αποδίδει καλύτερα. Βέβαια, σε περίπτωση που χάσετε την ισορροπία, μπορείτε να μετατρέψετε μερικά από τους στρατιώτες σας σε καμικάζι, οι οποίοι μόλις ρίχνονται στη μάχη εκρήγνυνται παίρνοντας μαζί τους στα... θυμαράκια και τους αντιπάλους σας. Αν και διόλου ρεαλιστικό, με εξυπηρέτησε ουκ ολίγες φορές όταν η αυτοκρατορία μου αντιμετώπιζε έλλειψη φαγητού, οπότε δεν θα το δάψω...

Πέραν του φαγητού σημαντικά είναι και τα δομικά υλικά που πρέπει να συλλέγετε. Σχεάστε τα σίδερα, τα ξύλα, τα τούβλα και τις ξανθιές (ουψ!). Τα μυρμηγκία χρησιμοποιούν πιο φυσικά αντικείμενα για να επεκτείνουν τη φωλιά τους (anthill στο εξής εστί φώλιά). Στο σημείο αυτό πρέπει να αναφέρω ότι παίζοντας το παιχνίδι θα έχετε δύο οπτικές. Η πρώτη είναι εκτός του anthill, μοιάζει

με των περισσότερων σύγχρονων RTS και σας επιτρέπει να βλέπετε από πάνω τόσο τις μονάδες σας όσο και τις εχθρικές. Η δεύτερη είναι εντός του anthill και είναι κάτι σαν τη βάση σας με αποθηκευτικούς χώρους, το δωμάτιο της βασίλισσας και άλλα πολλά. Στο επίκεντρο της προσοχής σας πρέπει να είναι ένα μυρμηγκί υπεράνω όλων: η βασίλισ-

## ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ





## EMPIRE OF THE NET-ANTS



**Δ**υστυχώς, αν και υπάρχει η επιλογή Multi-player, δεν είναι ενδυναμομένη και επιπλέον εμφανίζεται ελαφρώς μονότονη. Επίσης, η προώθηση του παιχνιδιού στο Internet δεν είναι τόσο καλή, μια και το μόνο site που ασχολείται ιδιαίτερα με το παιχνίδι είναι ένα γαλλικό, οι σχεδιαστές του οποίου είχαν τη φαινή ιδέα όλα τα κάμερα να είναι στη γαλλική. Δυστυχώς, στα γαλλικά δεν είναι δυνατό και κατά συνέπεια δεν τα συμπάθω :,) οπότε με το που βλέπω ότι όλα το site είναι "Parlez vous Français", γεμίζω εξανθήματα και σπυράκια και κλείνω επιτόπου το PC. Μπορεί αργότερα να δημιουργηθεί κανένα σοβαρό site αναφορικά με το Empire of the Ants, αλλά ως τότε παύει και ποιος πεθαίνει. Comprendre?

σα. Είναι το μόνο ικανό να γεννά αυγά, παράγοντας όλων των ειδών τα μυρμηγκία. Αν σε οποιαδήποτε περίπτωση πεθάνει και δεν υπάρχει πριγκίπισσα την οποία να μεταμορφώσετε σε βασίλισσα, τότε έχετε χάσει το παιχνίδι.

Στη μάχη οι μονάδες σας (τα μυρμηγκάκια, δηλαδή) είναι χωρισμένες αρχικά σε ολιγομελείς ομοειδείς ομάδες, καθεμία από τις οποίες μπορείτε να επι-

λέξετε ολόκληρη κάνοντας κλικ σε ένα μέλος της. Ακρώς εκνευριστικό, θα ομολογούσα, αφού καθιστά απαγορευτική τη γρήγορη και με μικρές απώλειες εξερεύνηση του χάρτη των αποστολών. Υπάρχει η δυνατότητα ένωσης πολλών ομάδων μεταξύ τους και όλων σε μία σχηματίζοντας έναν στρατό. Έτσι ανεβαίνει η αποτελεσματικότητα του στρατού σας και το ηθικό των μυρμηγκιών σας, αλλά η δύναμή σας περιορίζεται σε ένα σημείο αφήνοντας απροστάτευτα καιρικά σημεία.

Εύχρηστη και άξια αναφοράς είναι η ύπαρξη εικονιδίων στην άκρη της οδού, τα οποία σας επιτρέπουν με ένα κλικ να μεταφερθείτε στις μονάδες σας. Έτσι δεν θα βρεθείτε ποτέ "χαμένοι" ψάχνοντας πού στον Diablo II είναι εκείνες οι μονάδες που είχατε στείλει για εξερεύνηση στο σημείο του τεράστιου χάρτη που έχετε ξεχάσει.

### ΟΙ ΜΟΝΑΔΕΣ ΣΑΣ

Ακολουθεί μία απαρίθμηση όλων των μονάδων που μπορείτε να αποκτήσετε στο παιχνίδι.

**Η Βασίλισσα:** Το μόνο μυρμηγκί που παράγει άλλα μυρμηγκία οποιουδήποτε είδους. Αν πεθάνει... κάνετε Load.

**Princess:** Βεβαία, εάν έχετε φροντίσει και έχετε μία εφεδρική πριγκίπισσα σε περίπτωση που χάσετε τη βασίλισσά σας, δεν χρειάζεστε το Load. Μόνο που όσο διάστημα την έχετε στην άκρη καταναλώνει πολύ φαγητό και δεν κάνει απολύτως τίποτα!

**Basic Worker:** Το μυρμηγκί για όλες τις δουλειές σας. Δουλεύει σαν σκυλί :) και τρώει λίγο.

**Nurse:** Η νοσοκόμα είναι ειδική στο να φροντίζει τα αυγά της βασίλισσας.

**Carpenter:** Εξειδικευμένο μυρμηγκί στην κατασκευή και τη συντήρηση δωματίων.

**Farmer:** Ο αγρότης σας.

**Honey Pot:** Είδος μυρμηγκιού που μπορεί να αποθηκεύει στο σώμα του τροφή χωρίς αυτή να σαπίζει.

**Basic Soldier:** Τίποτα το σπουδαίο, απλώς οικονομικό (από άποψη κατανάλωσης τροφής).

**Jaw-Buster:** Καλύτερος από τον απλό στρατιώτη με πανίσχυρες δαγκάνες, αλλά ο καταραμένος κατεβάζει τον άμπακο!

**Gunner:** Μπορεί να εκτοξεύει οξύ από το στόμα, ενώ σε μάχη σώμα με σώμα είναι πολύ αδύναμο. Καλό θα ήταν να το κρατάτε στην πίσω γραμμή.

**Janitor:** Πολύ ανθεκτικό μυρμηγκί που χρησιμεύει ως τρομερός αμυντικός μηχανισμός ενάντια στους αντιπάλους που εισβάλλουν στο anthill σας, μπλοκάροντας με το τεράστιο κεφάλι του τους διαδρόμους!

**Tank:** Δεν πρόκειται ακριβώς για μηχανοκίνητη μονάδα, αλλά για έναν συνδυασμό τεσσάρων Basic Soldiers που κουβαλάνε στις πλάτες τους (ώμους δεν έχουν) ένα Janitor. Η καλύτερη επίθεσή τους είναι το Charge (γνωστό και ως ντού ή γιουρούσι).

**Forager:** Καλός και στην εξ αποστάσεως μάχη και στη σώμα με σώμα μάχη. Ακριβή μονάδα.

**Queen's Guard:** Η απόλυτη μονάδα. Βαράνε από μακριά, βαράνε και από κοντά. Τα κάνουν όλα και συμφέρουν, μόνο που τρώνε σαν τον Οβελίξ.

Όπως βλέπετε οι μονάδες δεν είναι πάρα πολλές, στοιχείο αρνητικό για το παιχνίδι, διότι μειώνει την αντοχή του, είναι όμως ρεαλιστικές. Βεβαία, κατά



Παταγμένος οπτιγμός. Ίσως κι από την αρχή τρώει.



Μετά από anthill για την βασίλισσα της βασίλισσας.



## ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ!

<b>F1</b>	Εγκυκλοπαίδεια.
<b>Esc</b>	Μένου
<b>+</b>	Ζωστή In
<b>-</b>	Ζωστή Out
	Ηνωθεί
<b>4</b>	Στροφή κάμερας αριστερά
<b>6</b>	Στροφή κάμερας δεξιά
<b>↑</b>	Κίνηση κάμερας μπροστά
<b>↓</b>	Κίνηση κάμερας προς τα πίσω
<b>→</b>	Κίνηση κάμερας προς τα δεξιά
<b>←</b>	Κίνηση κάμερας προς τα αριστερά
<b>Enter</b>	Κεντράρισμα της κάμερας στο επιλεγμένο group
<b>Ctrl</b> + <b>1-9</b>	Δημιουργία στρατού
<b>1-9</b>	Επιλογή δημιουργημένου στρατού
<b>Alt</b> + <b>1-9</b>	Επιλογή στρατού και κεντράρισμα της κάμερας σε αυτόν
<b>B</b>	Μανόβρα κατασκευής
<b>G</b>	Δημιουργία ζώνης περιπολίας
<b>W</b>	Επιλογές εργασίας
<b>H</b>	Επικέντρωση κάμερας στο anthill

πόσο όλα αυτά τα είδη των μυρμηγκιών θα μπορούσαν να ανήκουν στην ίδια φυλή και το αυτό γένος δεν το γνωρίζω. Από την άλλη, αν δεν τα συμπεριλάμβαναν όλα αυτά, θα παίζατε ένα παιχνίδι με τρεις μονάδες όλες κι όλες. Οπότε καλά έκαναν και έβαλαν το ρεαλισμό στην άκρη στο συγκεκριμένο τομέα.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Empire of the Ants είναι τριοβιάστατα και αρκετά ρεαλιστικά. Μπορεί να σας φανούν υπερμέγεθρα τα μυρμηγκία, αλλά αυτό οφείλε-

ται στο γεγονός ότι τα βλέπετε από κοντινή απόσταση. Τα γραφικά των μυρμηγκιών και όλων των εντόμων, ζώων και ζουζουνιών που θα συναντήσετε έχουν μεταφερθεί άψογα από την πραγματική ζωή. Χωρίς να είμαι ειδικός στην ανατομία εντόμων, δεν βρήκα ούτε ατέλειες ούτε υπερβολές. Προβληματική θα χαρακτηρίζα την κίνηση και τις μάχες των μυρμηγκιών στο χώρο, καθώς μου φάνηκαν σαν να τσουλάνε στο έδαφος παρά να περπατάνε! Το background περιβάλλον το βρήκα ρεαλιστικό και αρμονικά δεμένο. Πολλές φορές θα δυσκολευτείτε να ξεχωρίσετε το είδος του μυρμηγκιού που βλέπετε, διότι τα χρώματα του εδάφους (ειδικά του χώματος) με εκείνα των μυρμηγκιών συμπίπτουν (έτσι συμβαίνει και στην πραγματικότητα, δηλαδή).

Την ανάλυση μπορείτε να τη ρυθμίσετε εκτός παιχνιδιού από την επιλογή Configuration που βρίσκεται στο ίδιο μενού με το παιχνίδι. Επίσης, μπορείτε να ρυθμίσετε το μοντέλο της κάρτας ήχου και τα settings του modem σας, εάν έχετε και ενδιαφέρεστε για multiplayer. Στο παιχνίδι οι επιλογές για τα γραφικά περιορίζονται μόνο στις λεπτομέρειες και την ποιότητα των γραφικών που θα βλέπετε (π.χ. δυνατότητα αφαίρεσης των φυτών από το background για να τρέχει πιο γρήγορα το παιχνίδι). Αισθητή είναι η απουσία επιλογής ρύθμισης της φωτεινότητας της οθόνης, μια και το Empire of the Ants είναι θεοσκοτεινό (ούτε Gothic Ants να λεγότανε). Ειδικά όταν βλέπετε από "μέσα" το anthill, ημερδεύεστε. Πολύ αξιοπιοστή είναι η χρήση της κάμερας, η οποία δεν κρύβει ιδιαίτερες δυσκολίες στο χειρισμό της - ειδικά όταν είστε μέσα στο anthill, είναι ζωτική η λειτουργία της προκειμένου να φέρετε εις πέρας όλους τους σκοπούς σας.

Η μουσική επένδυση είναι άλλοτε χαλαρωτική και άλλοτε πολύ επική, ανάλογα με την κατάσταση (κάτι σαν Star Wars, δηλαδή). Τα δε ηχητικά εφέ είναι... πώς να το πω, βρε παιδάκι μου..., "φτηνιάρικα" και όχι τόσο ρεαλιστικά. Σε πολλά παιχνίδια είχα φτάσει στο σημείο να κλείσω τη μουσική και να ακούω μόνο τα εφέ. Στο Empire of the Ants έφτασα στο σημείο να κλείσω τα εφέ και να ακούω μόνο τη μουσική! Εκείνα τα τιπιβίσματα των πουλιών, το θρόισμα των φυλλών, το κελάρυσμα του τρεχούμενου νερού από το ρυάκι, η φωνή της μάνας μου να μου λέει "Σύννα, ρε!"... Οπα, παραλίγο να με πάρει ο ύπνος ;).



Απολαύστε τα θεαπέσια και πλούσια γραφικά.

## ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Empire of the Ants με άφησε με γλυκανάλατα συναισθήματα. Στην αρχή ενθουσιάστηκα με το ρεαλισμό και την πρωτότυπη πηγή αντλησης του σεναρίου. Οι πρώτες αποστολές με συνεπήραν, αλλά στη συνέχεια άρχισα να βαριέμαι (λίγες μονάδες, βλέπετε). Κατόπιν άρχισα να βλέπω ομοιότητες με άλλα RTS που είναι περισσότερο πολεμοχαρή: διαχείριση πηγών, παραγωγή μεγάλου στρατού, αποστολές εξολόθρευσης, αμυνα βάσης. Ξαναξεσταμένη τυρόπιτα, δηλαδή, μόνο που αντί για τυρί έχει μυζηθρα. Παρ' όλα αυτά, αξίζει να το δείτε και να ξεκολλήσετε από τον πόλεμο και τη βία. Προτείνεται να ανεπιφύλακτα στις μικρότερες ηλικίες, που δεν έχουν μεγάλη εμπειρία από RTS (δεν θα βρουν, δηλαδή, ομοιότητες με κάποιο άλλο παιχνίδι) και που επιπλέον καλό είναι να απέχουν από σκληρές βίας. Αξία αναφοράς και συγχαρητηρίων είναι η ύπαρξη της Encyclopaedia (Εγκυκλοπαίδειας), η οποία επιτρέπει την

αντληση οποιασδήποτε πληροφορίας για το παιχνίδι και, γενικότερα, για το παιχνίδι. Θα μπορούσαν, βέβαια, να συμπεριλάβουν και μερικές εικόνες για να δείχνει πιο εμφανίσιμο, αλλά δεν πειράζει. Και προσοχή... Οτιδήποτε και να κάνετε, μην κοιτάξετε κάτω!!!

## Ε Π Ι Δ Ο Σ Ε Ι Σ

ΓΡΑΦΙΚΑ

ΗΧΟΣ

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

GAMEPLAY

ΑΝΤΟΧΗ

85



Αν σας αρέσει ο μικρόκοσμος και θεωράτε ότι έχει ενδιαφέρον η ζωή μέσα στα... χόρτα, μην το προσπεράσετε. Ούτε η άλλος, πρόκειται για έναν ιδιαίτερα προσεγμένο τίτλο.



# KLINGON ACADEMY

**Επιτέλους κάτι διαφορετικό! Δεν αναφέρομαι, φυσικά, στο είδος του παιχνιδιού, μια και διαστημικά action/simulation games έχουμε δει πάρα πολλά με αρκετά πρόσφατο παράδειγμα το Starlancer, που παρουσιάστηκε στο τεύχος 123. Αυτό, όμως, είναι διαφορετικό. Το γιατί θα το καταλάβετε διαβάζοντας τη συνέχεια του άρθρου...**

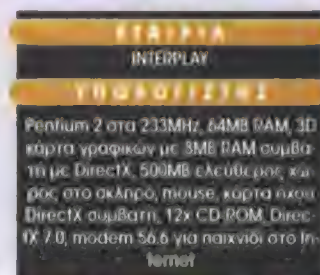
του Σπύρου "Silencer" Μορφονιού  
Spirov@mailcity.com



**Η** διαφορετικότητα αυτού του παιχνιδιού φαίνεται ήδη από τον τίτλο του. Ξεχάστε τα Enterprise και τους συναφείς τύπους διαστημόπλοιων - προς το παρόν τουλάχιστον. Ενώ εί-

μενα αισθήματα. Θα εξηγήσω αμέσως τι εννοώ. Όταν έπαιξα για πρώτη φορά μαζί του, μου άφησε τόσο καλές εντυπώσεις που σκόπευα να του δώσω ιδιαίτερα υψηλή βαθμολογία, ίσως την υψηλότερη που έχω δώσει μέχρι σήμερα (90 είναι το ανώτερο που έχω βάλει σε παιχνίδι). Καθώς προχωρούσα, όμως, παρουσιάζονταν στοιχεία που -χωρίς να τον υποβαθμίζουν- καθιστούν τον τίτλο ανάξιο να διεκδικήσει υψηλό βαθμό.

Ξεκινώντας να παίζω το μεγέθους έξι CDs παιχνίδι της Interplay και μετά την εγκατάσταση των περίπου 500MB, εντυπωσιάστηκα από την καταπληκτική εισαγωγή του, κατά την οποία παρακολουθούμε τη μονομαχία μεταξύ δύο σημαντικών προσώπων της αυτοκρατορίας των Klingons και έπειτα ένα δεύτερο εισαγωγικό βίντεο. Πρόκειται για επιβλητικά βίντεο πολύ καλής ποιότητας, τα οποία -μαζί με το μουσικό θέμα που τα συνοδεύει- μας εντάσσουν στην ατμόσφαιρα. Το παιχνίδι αποτελείται από μία campaign (το κύριο μέρος του) και μία επιλογή simulator, η οποία έχει το ρόλο των skirmishes, με τη διαφορά ότι κάθε αποστολή που παίζετε στην campaign εντάσσεται μαζί με τις υπάρχουσες προς επιλογή, ενώ δεν λείπει η δυνατότητα για multiplayer (άλλωστε, είναι κάτι που συναντάται σχεδόν σε όλους τους νέους τίτλους αυξάνοντας την ανταγή τους στο χρόνο). Επιπλέον, υπάρχουν οι επιλογές New game, Load game, View intro και Quit, που έχουν

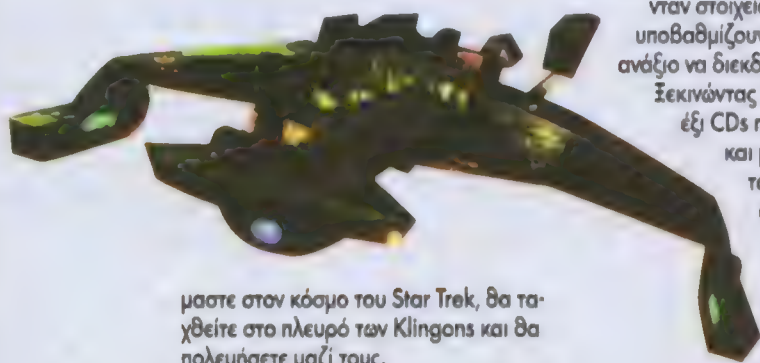


προφανή λειτουργία.

Ας περάσουμε, όμως, με βήμα ταχύ στην ανάλυση του παιχνιδιού ξεκινώντας από το...

## ΣΕΝΑΡΙΟ

Εδώ θα επιλύσουμε απορίες, όπως "τι είναι η academy" και "ποιος είναι ο ρόλος μου". Το 1645, σύμφωνα πάντα με τον τρόπο μέτρησης του χρόνου των Klingons (αντιστοιχία με τον γήινο περιέχεται στο manual του παιχνιδιού μαζί με μία ωραία εξήγηση, οπότε σας αφήνω να το ψάξετε...) και ενώ οι διαμάχες είχαν σταματήσει, μία σειρά επιθέσεων από τους Romulans στα σύνορα των Klingons είχε καταστροφικά αποτελέσματα. Καθώς οι εχθροπραξίες είχαν σταματήσει για χρόνια, στα σύνορα υπήρχαν πολλοί άπειροι αξιωματικοί. Αποτέλεσμα ήταν, ενώ η απειλή των Romulans απομακρύνθηκε, να σημειωθούν πολλές απώλειες. Πλήθος καλών αξιωματικών έπεσαν στο βωμό του καθήκοντος, προσπαθώντας να σώσουν τους συναδέλφους τους. Εκτός από αυτό, σημαντικός αριθμός στρατηγικών τόπων και ορυχείων χάθηκε. Αυτή η κίνηση φανέρωσε στους Klingons τα προβλήματα της τακτικής τους. Έτσι πάρθηκε η απόφαση να δημιουργηθεί μία ακαδημία εκπαίδευσης νέων αξιωματικών. Η διαφορά αυτής της ακαδημίας είναι ότι η εκπαίδευση που παρέχει είναι τόσο σκληρή και επιλεκτική που μόνο ελάχιστοι κάθε χρόνο αποφοιτούν. Αρχή-



μαστε στον κόσμο του Star Trek, θα ταχθείτε στο πλευρό των Klingons και θα πολεμήσετε μαζί τους.

Προκαταβολικά πρέπει να σας πληροφορώ πως ο συγκεκριμένος τίτλος πιθανόν να σας δημιουργήσει αντικρουό-





γός ορίστηκε ένας τύπος, ο θεωρητικά πιο αδιάφορος Klingon, ώστε οι απόφοιτοι να αξίζουν πραγματικά τον τίτλο τους. Και βέβαια, στο βάθος του μυαλού κάθε Klingon υπάρχει η σκέψη καταστροφής της Federation.

Σε γενικές γραμμές αυτός ήταν ο λόγος δημιουργίας της ακαδημίας. Η σχέση της με το σενάριο; Μεγάλη. Εσείς είστε ο Torles, ένας νέος υποψήφιος που εκπαιδεύεται διαμέσου της καμπaign, ώστε να αναλάβει κάποια στιγμή (στη συνέχεια της) ένα battleship. Κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης θα γίνουν πολλά, ενώ έπειτα από αυτή θα χρειαστεί να ξεσκεπάσετε προδοσίες και άλλα ενδιαφέροντα που δεν μπορώ να σας αποκαλύψω, διότι πρέπει να τα δείτε μόνοι σας.

Ας περάσουμε, όμως, σε τεχνικά θέματα του τίτλου.

## ΓΡΑΦΙΚΑ

Από την πρώτη στιγμή της ενασχόλησής σας με το παιχνίδι, δεν θα έχετε παράπονο από τη γραφική απεικόνιση των όσων θα εμφανίζονται στην οθόνη σας. Ήδη από τα εισαγωγικά βίντεο θα έχετε διαμορφώσει αυτή την άποψη, καθώς, όπως έγραψα προηγουμένως, είναι πολύ καλής ποιότητας, χωρίς την παρουσία των ενοχλητικότερων pixels στην οθόνη και με χρωματισμούς που αποδίδουν τους χαρακτήρες σε επίπεδο καλύτερο από αυτό της τηλεόρασης. Όλα τα αντικείμενα είναι καλοσχεδιασμένα, η δε απεικόνιση των μοντέλων πραγματική. Μάλιστα, το καθένα έχει τόσο τον οπλισμό που διαθέτει πραγματικά όσο και το χρώμα, ώστε να εμφανίζεται ακόμα καλύτερο. Στα όπλα δεν υπάρχει μεγάλη ποικιλία, αλλά αυτό είναι λογικό από τη στιγμή που τα σκάφη είναι συγκεκριμένα

και γνωστά σε όσους ασχολούνται με τον κόσμο του Star Trek. Υπάρχουν τέσσερα βασικά είδη όπλων, στα οποία αποκτάτε πρόσβαση κατά τη διάρκεια της καμπaign και καθώς θα γίνεστε όλο και πιο έμπειρος. Πάντως, η ποικιλία του παιχνιδιού στον τομέα των γραφικών είναι τέτοια που δεν θα αφήσει κανέναν παραινόμενο. Τόσο οι φωτισμοί των όπλων όσο και οι εκρήξεις βρίσκονται σε πολύ υψηλό επίπεδο - ομολογουμένως επικρατεί μια πανδαισία χρωμάτων στην οθόνη. Εκτός από τις αερομαχίες, βέβαια, τρομερή εντύπωση μου προκάλεσε η απεικόνιση των φαινομένων που κυριαρχούν στο διάστημα, όπως τα nebulas και οι πλανήτες. Μια που ανέφερα τη λέξη πλανήτες, θα χρειαστεί να αναφερθώ σε ένα γεγονός που αμαύρωσε την εικόνα που είχα σχηματίσει για τα γραφικά, το οποίο θεωρώ απαράδεκτο να συμβαίνει σε παραγωγή τέτοιου επιπέδου. Όταν βρίσκεστε κοντά σε πλανήτη και στρέψετε το διαστημόπλοιο σιγά σιγά (εντάξει, πρέπει να το στρέψετε πάρα πολύ σιγά...), με σκοπό να βγάλετε τον πλανήτη από την οθόνη, θα παρατηρήσετε πως σε ένα σημείο και ενώ μένει στην άκρη της οθόνης ένα μικρό του κομμάτι, αυτό εξαφανίζεται απότομα. Δεν είναι ρεαλιστικό, άρα δεν θα έπρεπε να συμβαίνει. Βέβαια, πιθανώς να μην το καταλάβετε ποτέ, διότι αν κινείστε γρήγορα δεν φαίνεται. Το θέμα, όμως, δεν είναι τι θα καταλάβει ο χρήστης, αλλά τι είναι σωστό και τι λάθος. Με αυτά κλείνω τον κύκλο της αναφοράς στα γραφικά, που σε γενικές γραμμές είναι πάρα πολύ καλά και θα ικανοποιήσουν αρκετά. Μοναδικό πρόβλημα αυτό με τους πλανήτες, αν και είναι περισσότερο τυπικό παρά ουσιαστικό.



## ΗΧΟΣ

Από την εισαγωγή κιόλας του παιχνιδιού ο ήχος θα σας καθηλώσει. Είναι πλούσιος, υποβλητικός και γεμάτος από όλα εκείνα τα στοιχεία που είναι ικανά να καθηλώσουν έναν παίκτη. Κάθε όπλο και κάθε διαστημόπλοιο έχουν ξεχωριστό ήχο. Σε συνδυασμό με τη μουσική που "δένει" το όλο σύνολο, το αποτέλεσμα είναι πάρα πολύ καλό. Αν σε αυτά προσθέσετε το υπάρχον απαραίτητο speech τόσο από τους wingmen σας όσο και από τα σκάφη της Federation που θα σας ζητούν να παραδοθείτε, καθώς και από όλους τους άλλους που τυχόν θα συναντήσετε, καταλαβαίνετε πως ο ήχος του τίτλου είναι εξαιρετικός. Ωστόσο, ούτε εδώ τα πράγματα είναι εντελώς ρόδινα: Υπάρχει πρόβλημα που εντοπίζεται στο speech. Η ποιότητά του είναι καλή, όμως δεν αρκεί. Οι ατάκες δεν είναι αρκετά πλούσιες, με αποτέλεσμα να γίνονται κουραστικές. Επειδή δεν είστε μόνος στο σκάφος, αλλά ελέγχετε πολλά άτομα με τα οποία θα επικοινωνεί-





τε συνεχώς, οι περιορισμένες εκφράσεις τους θα σας προκαλέσουν ένα μικρό πρόβλημα. Κλασικό παράδειγμα η επικοινωνία με τον science commander του διαστημόπλοιου, υπεύθυνο για το scanning των άλλων διαστημόπλοιων, ο οποίος -αν θυμάμαι καλά- χρησιμοποιεί μία ή δύο ατάκες όλες κι όλες. Αν χρειαστεί, για παράδειγμα, σε μία αποστολή (και θα χρειαστεί, να είστε σίγουροι γι' αυτό...) να κάνετε δέκα ή περισσότερα scans, δεν θα ακούσετε την ίδια ατάκα τουλάχιστον πέντε φορές; Πρόκειται για ένα πρόβλημα που κοστίζει στη συνολικότερη παρουσία του παιχνιδιού.

Ας περάσουμε, όμως, στο πλέον ουσιαστικό κομμάτι κάθε παιχνιδιού, που καθορίζει σε μεγάλο βαθμό την αξία του και δεν είναι άλλο από το...

### GAMEPLAY

Φτάνοντας στο gameplay συναντάμε τα περισσότερα από τα αμφιλεγόμενα σημεία του τίτλου. Εξαρχής, το παιχνίδι σε καμία περίπτωση δεν μπορεί να χαρακτηριστεί εύκολο. Όχι τόσο λόγω των αντιπάλων, μια και στο χαμηλότερο επίπεδο δυσκολίας δεν έχουν να επιδείξουν καμία ιδιαίτερα έξυπνη τακτική, ούτε είναι τόσο σκληρά καρύδια, ώστε να χαρακτηρίζονται ανίκητοι. Η δυσκολία προκύπτει από το γεγονός ότι δεν είστε απλώς πυροβολητές, αλλά chief commanders σε klingonian battleship. Αυτό σημαίνει πως ένα ολόκληρο πλήρωμα περιμένει εντολές από εσάς για να αποδώσει, και να είστε βέ-

βαιοι πως για να εκμεταλλευτείτε το 100% των δυνατοτήτων του πρέπει να μάθετε να χρησιμοποιείτε τη βοήθειά τους. Αυτό, όμως, δεν είναι διόλου εύκολο, αφού θα χρειαστεί να γίνετε πιανίστας ή να αποκτήσετε ένα-δυο χέρια παρπάνω προκειμένου να αντεπεξέλθετε με επιτυχία στις αποστολές σας. Όλες οι εντολές βρίσκονται ομαδοποιημένες στα πλήκτρα 1-9, αλλά κάθε επιλογή περιέ-

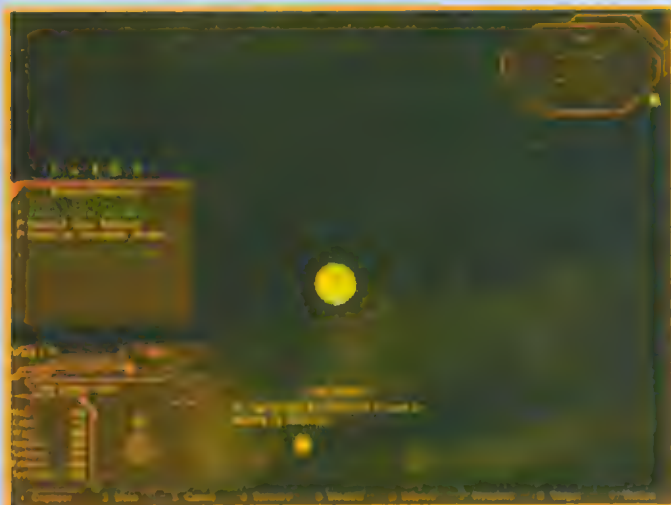


χει μία υποεπιλογή, ενώ κάθε υποεπιλογή δεν αποκλείεται να περιέχει κι άλλες υπο-υποεπιλογές. Μην αμφιβάλλετε, λοιπόν, πως θα χρειαστείτε αρκετές ώρες προκειμένου να εξοικειωθείτε με το πού βρίσκονται οι πιο συνηθισμένες εντολές κατά τη διάρκεια μιας μάχης και να μπορείτε να τις χρησιμοποιείτε χωρίς να χάνετε χρόνο. Έτσι, ενώ το παιχνίδι αποκτά βάθος και διαφοροποιείται σημαντικά από τα άλλα του είδους, τελικά αυτό δεν είναι τόσο δετικό όσο αρχικά φαινόταν,

καθώς αυξάνει αρκετά το βαθμό δυσκολίας. Εμβόλιμα συμπληρώνω πως δεν πρέπει να ξεχνάτε να μελετάτε αραιά και πού την πληρέστατη βιβλιοθήκη που υπάρχει στο σκάφος σας και είναι αρκετά σημαντική προκειμένου αφ' ενός να ξέρετε τι αντιμετωπίζετε και αφ' ετέρου να αυξήσετε τις γνώσεις σας γύρω από τον κόσμο του Star Trek. Χαρακτηριστικά θα αναφέρω μία περίπτωση κατά την

οποία έπαιξα το παιχνίδι και ήμουν με έναν φίλο παρέα. Σε μία δύσκολη μάχη χρειάστηκε να χρησιμοποιήσω και αυτόν προκειμένου να τα καταφέρω. Τι εννοώ; Τον είχα βάσει να ελέγχει την ταχύτητα, τις επισκευές και το radar, ώστε απρόσκοπτα εγώ να αναλάβω τα όπλα, τις επικοινωνίες και τη στόχευση των διαφορετικών στόχων προσέχοντας πάντα να μη χτυπήσω κάποιον δικό μου. Δεν είναι δυνατόν, όμως, να παίζουν το παιχνίδι δύο άτομα προκειμένου να αποδίδει το διαστημόπλοιο τις πραγματικές δυνατότητές του. Ενώ, λοιπόν, σε γενι-

κές γραμμές δεν υπάρχει ιδιαίτερο πρόβλημα, αφού στις περισσότερες μάχες δεν απαιτούνται παρά λίγες εντολές, στις κρίσιμες τα πράγματα είναι σκούρα. Αν σε αυτό προστεθεί το γεγονός ότι ενδιάμεσα των αποστολών δεν υπάρχει η δυνατότητα για save, το πρόβλημα διογκώνεται και ίσως χρειαστεί να παίξετε αρκετές αποστολές περισσότερες από μία φορές. Save γίνεται μόνο στο τέλος κάθε επιτυχημένης αποστολής. Το γεγονός αυτό βοηθά τη διατήρηση του ρυθμού και







Κύριο ταξίδι του Klingon Academy



Ο chief της μονάδας κατασκοπείας

της έντασης, αλλά σίγουρα δυσκολεύει την αποστολή κάποιου. Θεωρώ πως δεν πρόκειται για αρνητικό στοιχείο, αφού εγκαταλείπονται πια τακτικές του στυλ "δεν με ενδιαφέρει κι αν με καθαρίσει, το έχω σώσει λίγο πριν...". Τώρα χρειάζεται μεγαλύτερη προσοχή στις αερομαχίες, όπως θα χρειαζόταν και στην πραγματικότητα.

## ΕΘΙΣΜΟΣ

Τα πράγματα εδώ είναι περίπου ίδια με το gamplay. Και στον εθισμό θα αντιμετωπίσετε τις ίδιες καταστάσεις. Υπάρχουν στιγμές που θα κολλάτε και δεν θα σηκώνεστε ούτε αν σας τραβάνε από την καρέκλα σας και άλλες που δεν θα θέλετε να παίξετε. Ο λόγος είναι πάρα πολύ απλός: Υπάρχουν σοβαρά προβλήματα σε αρκετά από τα objectives του παιχνιδιού. Χαρακτηριστικά αναφέρω το εξής (πάρτε το και ως hint, για να μην ξαναπαίξετε την ίδια πίστα δεύτερη φορά...): Σε μία από τις πρώτες αποστολές του training θα χρειαστεί να "καθαρίσετε" μερικά ηλιακά συστήματα από

τους γήινους. Σε κάποιο από αυτά δεν θα βρείτε εχθρικά διαστημόπλοια, παρά μόνο ένα με civilians. Δοκιμάζοντας να του επιτεθείτε, θα εμφανιστεί ένα secondary objective που θα σας λέει να μην επιτεθείτε σε άοπλους. (Τα objectives χωρίζονται σε primary και secondary. Τα πρώτα πρέπει να ολοκληρώνονται οπωσδήποτε, τα δεύτερα δεν είναι απόλυτα αναγκαία.) Αγνοήστε το και καθαρίστε τους civilians. Δεν υπάρχει άλλος τρόπος να ολοκληρώσετε την αποστολή και κινδυνεύετε να σας διώξουν από τη σχολή. Υπάρχουν περιπτώσεις που θα χρειαστεί να περιμένετε πολύ για να ολοκληρώσετε ένα objective και θα σας γίνουν τα νεύρα κορδόνια. Και βέβαια υπάρχουν περιπτώσεις που θα γνωρίζετε το objective σας, αλλά όχι τον τρόπο που πρέπει να ακολουθήσετε για να το εκπληρώσετε. Όλα αυτά σίγουρα δεν συγκαταλέγονται στα θετικά του παιχνιδιού.

## ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Πολλά είναι τα νέα στοιχεία στο παιχνίδι, τα οποία είναι ικανά να του δώσουν μία διαφορετικότητα σε σχέση με όλα όσα κυκλοφορούν. Τα επιμέρους στοιχεία του (γραφικά, ήχος κ.λπ.) κυμαίνονται σε επίπεδα αρκετά άνω του μετρίου και ο συνδυασμός τους δίνει ένα ικανοποιητικό αποτέλεσμα. Παρά τα μικροπροβλήματα που παρουσιάζει, σε γενικές γραμμές είναι πολύ καλό παιχνίδι. Εξάλλου, δεν γίνεται κάθε μέρα

(ακόμα και στα video games...) chief commander και πολύ περισσότερο σε σκάφη των Klingons. Είναι από τις λίγες φορές, δηλαδή, που δεν θα πάρετε το μέρος των καλών, αλλά αντίθετα σκοπός σας θα είναι η επικράτηση των φερόμενων ως κακών του κόσμου του Star Trek. Ακόμα, όπως και ο κόσμος του Star Wars, έτσι και αυτός του Star Trek έχει αρκετούς φανατικούς οπαδούς, για τους οποίους το παιχνίδι θα αποτελέσει ευχάριστη ενασχόληση με την "άλλη" πλευρά. Κατά τη γνώμη μου το παιχνίδι έχει μεγάλες δυνατότητες να αποσπάσει μέρος του αγοραστικού κοινού, καθώς έχει εν τέλει αρκετά πλεονεκτήματα. Εκτός από τους φανατικούς οπαδούς που προανέφερα, αποτελεί κρυφό πόδο όλων η ενασχόληση με τους κακούς, όπως επίσης η τοποθέτηση σε πόστο commander διαστημόπλοιου. Όπως και να το κάνουμε, η εξουσία έχει τη δική της γοητεία. Όλα τα προηγούμενα σε συνδυασμό με το γεγονός πως και τα υπόλοιπα στοιχεία του τίτλου βρίσκονται σε υψηλά επίπεδα συνθέτουν ένα πολύ καλό παιχνίδι. Όσοι, λοιπόν, έχετε κάποιο από τα παραπάνω ενδιαφέροντα, έχετε αρκετές πιθανότητες να αγαπήσετε το Klingon Academy. Για τους υπόλοιπους παραμένει ένα πολύ καλό action/sim που θα προσφέρει αρκετές ώρες ευχάριστης ενασχόλησης με τον υπολογιστή τους.

## ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ

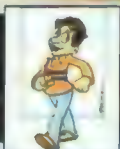
ΗΧΟΣ

GAMEPLAY

ΑΝΤΟΧΗ

ΕΘΙΣΜΟΣ

80



Καλό, αν και θα μπορούσε να είναι καλύτερο...

PC



# Might and Magic

## Millennium Edition

Δεν είχα προλάβει να τελειώσω το **Might & Magic 8: Day of the Destroyer** όταν μου έφεραν το **Might & Magic: Millennium Edition**, μια συλλογή από τρία κλασικά παιχνίδια της σειράς "Might & Magic". Η έκπληξή μου ήταν μεγάλη, μια και δεν είχα ακούσει ή διαβάσει κάπου ότι επρόκειτο να κυκλοφορήσει τέτοιο πακέτο. Ξεθάβοντας τα *saves* των παιχνιδιών που έχω κρατήσει, βρήκα την ευκαιρία να ξαναζήσω μερικές από τις καλύτερες στιγμές που μου έχουν χαρίσει τα RPGs.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



**Σ**το άρθρο αυτό δεν είναι δυνατόν να κάνω αναλυτικό γενίον κάθε παιχνιδιού ξεχωριστά. Αναγκαστικά θα αναφερθώ στις ιδιαιτερότητες του καθενός από αυτά.

### MIGHT & MAGIC 5: DARK SIDE OF XEEN (WORLD OF XEEN)

286 με 588.800 bytes της βασικής μνήμης και 983.040 της XMS ή της EMS, γραφικά VGA σε ανάλυση 320x200, 4x CD-ROM drive, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 21MB στο σκληρό.

#### ΣΕΝΑΡΙΟ - ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να εμποδίσουν τον διαβολικό Alamar να κατα-



στρέψει τον κόσμο. Το τι ακριβώς σκοπεύει να κάνει δεν το ξέρεις όταν ξεκινάς το παιχνίδι, αλλά το μαθαίνεις σταδιακά κατά την εξέλιξη της δράσης.

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι η ιδανική για όποιον θελήσει να μνησθεί στα Might & Magic. Φυσικά, δεν πρέπει να ξεχνάτε ότι είναι ένα παιχνίδι που κυκλοφόρησε πριν από 6 χρόνια, όταν δηλαδή ακόμη σχεδόν όλα τα computer games παιζόνταν στον μαγικό κόσμο του DOS.

Η δράση του είναι εξαιρετικά πλούσια και ο παίκτης μπορεί να ανεβάσει τους χαρακτήρες του μέχρι και το 250ό επίπεδο, γεγονός πολύ σημαντικό αν σκεφτείτε ότι στο MM4 οι χαρακτήρες έφταναν μέχρι το 22-24ο ανώτατο επίπεδο! Αν ο παίκτης θελήσει να εξερευνήσει όλο τον διαθέσιμο κόσμο, τότε το παιχνίδι είναι αρκετά μεγάλο. Η δυσκολία του κινείται κυριολεκτικά στο μέσο επίπεδο.

#### ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά του είναι μεν πολύ πιο βελτιωμένα από τα αντίστοιχα του MM4, όμως ο χρήστης δεν πρέπει να τα κρίνει με τα σημερινά στάνταρ, μια και τα γραφικά των RPGs της εποχής εκείνης δεν έχουν καμία σχέση με τα αντίστοιχα των σημερινών. Το τονίζω αυτό,



διότι στα adventure games δεν υπήρξε ποτέ αυτή η τόσο μεγάλη διαφορά ανάμεσα στο τότε και το τώρα όσον αφορά στα γραφικά. Ωστόσο αυτό είναι μία άλλη ιστορία.

#### WORLD OF XEEN

Κατά την εγκατάσταση το παιχνίδι θα σας ρωτήσει αν θέλετε να εγκαταστήσετε το World of Xeen. Απαντήστε όχι, μια και δυστυχώς στο πακέτο δεν περιλαμβάνεται το Might & Magic 4: Clouds of Xeen που είναι απαραίτητο για το σκοπό αυτό. Είναι κρίμα, διότι τελικά τα δύο αυτά παιχνίδια μαζί δημιουργούν τον μεγαλύτερο ίσως RPG κόσμο που έχουμε δει σε CRPG. Εκτός και αν έχετε ήδη το MM4, όποτε όλα αλλάζουν.



## MIGHT & MAGIC 6: THE MANDATE OF HEAVEN

### ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Pentium στα 90Mhz, 16MB RAM, Windows 95/98, 4x CD-ROM drive, DirectX 16 bit colour SVGA κάρτα γραφικών, 16 bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, ηλεκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 200MB στο σκληρό.

Το Might & Magic 6 είναι αυτό που με το αλόγκαν "Μερικοί λένε ότι το role playing έχει πεθάνει... Ζήσε την εμπειρία της αναγέννησης του μύθου" συνέβαλε όσο κανένα άλλο RPG στην πλήρη αναγέννηση των κλασικών CRPGs από τον Ιούνιο του 1988 και μετά, ανατρέποντας έτσι την κατάσταση στασιμότητας που περνούσε ο χώρος τα 4-5 τελευταία χρόνια. Για να προλάβω μερικούς από εσάς, τονίζω ότι το Diablo 2 μπορεί να σημείωσε εκπληκτική εμπορική επιτυχία, αλλά ως παιχνίδι που καθιέρωσε την ξεχωριστή κατηγορία των action-RPGs δεν μπορεί με τίποτα να θεωρηθεί "κλασικό" RPG.

Το MM6 έφερε μεγάλη επανάσταση στο χώρο. Τούτο διότι κατόρθωσε να ανατρέψει πολλές από τις αντιλήψεις που έτειναν να κυριαρχήσουν όλα αυτά τα τελευταία χρόνια στο χώρο των παιχνιδιών γενικότερα, αλλά και των RPGs ειδικότερα. Τόλμησε να είναι δύσκολο και πάρα πολύ μεγάλο σε διάρκεια δράσης. Πήγε δηλαδή κόντρα στο κλίμα των καιρών που επέβαλε στα παιχνίδια να είναι σχετικά εύκολα και με μέση διάρκεια δράσης, με το σκεπτικό ότι τα μεν δύσκολα παιχνίδια διώχνουν τη συντριπτική πλειονότητα των χρηστών, τα δε πολύ μεγάλης διάρκειας δράσης οδηγούν τους παίκτες που τα αρχίζουν να τα εγκαταλείπουν έπειτα από λίγο καιρό. Έβαλε ένα μεγάλο στοίχημα και το κέρδισε με τις εκπληκτικές πωλήσεις που σημείωσε, διότι έδειξε σε όλους όσοι σκέπτονται με αυτόν τον τρόπο ότι στην ουσία δεν παίρνουν υπόψη τους τον πραγματικό gamer, τον οποίο ενδιαφέρουν δύο κυρίως παράγοντες: ο εθισμός και η δράση.

### ΣΕΝΑΡΙΟ - ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ

Η ιστορία του παιχνιδιού ξεκτυλιγεται γύρω από το βασιλιά Roland, το γιο του πρίγκιπα Nikolai και το συμβούλιο που ουσιαστικά κυβερνά το βασίλειο με επί-

κεντρο την πόλη-κάστρο Castle Ironfist. Υπάρχει μία εξελισσόμενη ίντριγκα, που επιδρά άμεσα στη δράση του παιχνιδιού, στην οποία εσύ πρέπει να δώσεις ένα τέλος. Η ατμόσφαιρα είναι όντως εκπληκτική. Σε μαγνητίζει με τη μία και δεν πρόκειται να σε αφήσει ούτε και όταν το τελειώσεις.

Η δράση του δεν έχει τελειωμό. Είναι χωρίς καμία αμφιβολία το μεγαλύτερο σε διάρκεια δράσης RPG που έχει κυκλοφορήσει την τελευταία πενταετία.

Αυτό που κάνει το M&M6 να ξεχωρίζει απ' όλες τις τελευταίες παραγωγές, χαρακτηριστικό το οποίο θυμίζει τις καλύτερες στιγμές των παιχνιδιών του είδους, είναι ότι μονίμως τα τέρατα είναι λίγο πιο δύσκολα από το status όπου βρίσκεσαι. Σημειώστε εδώ ότι σχεδόν σε όλο το παιχνίδι οι εχθροί επιτίθενται



κατά ομάδες. Έτσι, οι μάχες αποκτούν μία ιδιαίτερη γοητεία, την οποία είχα χρόνια να νιώσω σε παιχνίδι του είδους.

Μεγάλο πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι η δράση του είναι τελείως ανοικτή, δηλαδή όχι μόνο δεν υπάρχει κάποια σειρά που μπορείς να ακολουθήσεις, αλλά αντίθετα έχεις πλήρη ελευθερία κινήσεων.

### ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά του παιχνιδιού εντυπωσιάζουν. Όσοι έχουν παίξει τα MM4 & MM5 δεν θα πιστεύουν στα μάτια τους. Οι τοποθεσίες είναι πάρα πολύ καλά σχεδιασμένες, το ίδιο και τα βιντεοσκοπημένα πορτρέτα των χαρακτήρων που συναντάς. Πολύ εντυπωσιακή παραμένει η αλλαγή του περιβάλλοντος, ανάλογα με το αν είναι μέρα ή νύχτα, αν έχει ομίχλη ή όχι κ.λπ. Τα τέρατα είναι αρκετά καλά σχεδιασμένα, ενώ το animation του παιχνιδιού λειτουργεί απρόσκοπτα.

## ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΟ "PC MASTER"

**Τ**α πλήρη reviews των παιχνιδιών, για όσους από εσάς επιθυμούν να τα μελετήσουν, έχουν δημοσιευτεί στα εξής τεύχη:  
τεύχος 47: Might & Magic 4: Clouds of Xeen  
τεύχος 52: Might & Magic 5: Dark Side of Xeen (World of Xeen)  
τεύχος 97: Might & Magic 6: The Mandate of Heaven  
τεύχος 108: Might & Magic 7: For Blood and Honor  
τεύχος 124: Might & Magic 8: Day of the Destroyer

\*: Το άρθρο δημοσιεύτηκε στο ξεχωριστό περιοδικό "PC Games" - Ιανουάριος '94

\*\* : Το άρθρο δημοσιεύτηκε στο ξεχωριστό περιοδικό "PC Games" - Ιούνιος '94

### ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ

Το MM6 περιέχει δύο πολύ σημαντικές καινοτομίες, που κατά τη γνώμη μου αλλάζουν σημαντικά τα δεδομένα του είδους. Καταρχήν, επιτρέπει στο χρήστη να επιλέξει οποιαδήποτε στιγμή θέλει ανάμεσα σε real time και turn based μάχες. Αυτό είναι εξαιρετικά χρήσιμο στις περισσότερες περιπτώσεις. Η αλλαγή ανάμεσα στα 2 combat modes γίνεται πατώντας το πλήκτρο Return/Enter οποιαδήποτε στιγμή, ακόμη και κατά τη διάρκεια μίας μάχης.

Η δεύτερη σημαντική καινοτομία του παιχνιδιού είναι ότι όλοι οι κόσμοι/τοποθεσίες έπεται από ένα διάστημα "ξαναδημιουργούνται" όσον αφορά στα τέρατα που υπάρχουν εκεί, αλλά και στα διάφορα αντικείμενα, με μοναδική εξαίρεση τα λεγόμενα quest items. Αυτό προσέζει το πολύ καλά, γιατί δέτει τελείως νέα δεδομένα στο εί-





## Η ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

**Τ**α M&M παρουσιάζουν μία μεγάλη ιδιομορφία σε σχέση με τα υπόλοιπα RPGs, η οποία αφορά στον τρόπο με τον οποίο αναπτύσσονται οι χαρακτήρες. Ενώ παίρνεις/μαζεύεις experience points κανονικά, σκοτώνοντας δηλαδή τα διάφορα τέρατα/εχθρούς του παιχνιδιού, στα M&M δεν ανεβαίνουν αυτόματα Levels συγκεντρώνοντας ένα ορισμένο ποσό experience points, αλλά αυτό γίνεται μόνο μέσω των ειδικών training centers που υπάρχουν διάσπαρτα στις διάφορες πόλεις. Σημειώστε ότι τα training centers αναπτύσσουν διαφορετικό αριθμό Levels ως ανώτατο όριο, π.χ. κάποιο μπορεί να σε ανεβάσει σταδιακά μέχρι το Level 7, κάποιο άλλο μέχρι το Level 11 κ.λπ.

Με κάθε επίπεδο που κερδίζεις κάνοντας training παίρνεις skill points. Τώρα πια μπορείς να ανεβάσεις τα επιμέρους skills σου τοποθετώντας τα skill points σε αυτά. Όταν ανεβάσεις τα επιμέρους skills σου με τη διαδικασία αυτή, μπορείς να πας σε ειδικούς trainers, οι οποίοι με τη σειρά τους θα σου διδάξουν το επίπεδο expert ή master σε κάθε skill που έχεις συμπληρώσει το αντίστοιχο όριο skill points.

Πρέπει να προσέξεις πολύ που βάζεις τα skill points σου, καθώς και ποια νέα skills αγοράζεις από τους ειδικούς trainers. Πρόσεξε να μην πέσεις στην παγίδα να παίρνεις ίδια skills για τους 4 χαρακτήρες σου. Στα M&M δεν έχεις σκοπό να φτιάξεις 4 υπερ-ήρωες. Σκοπός σου είναι να φτιάξεις μία υπερ-ομάδα χαρακτήρων με διαφορετικές και αλληλοσυμπληρούμενες ικανότητες. Ετσι, θα μπορέσεις να ανεβάσεις καλύτερα τα επιμέρους χαρακτηριστικά των χαρακτήρων σου.

Μερικά skills μόνο εξαιρούνται και αυτά αφορούν στον οπλισμό σου. Μπορείς δηλαδή -και πρέπει- να φροντίσεις κάθε χαρακτήρα να έχει τα ανώτατα skills όσον αφορά στα "πολεμικά" χαρακτηριστικά του, έτσι και αν αυτά είναι ίδια με άλλων χαρακτήρων. Αυτό έχει ιδιαίτερη σημασία για τον εξής πολύ απλό λόγο: Αν σε έναν χαρακτήρα Paladin και σε έναν Knight δεν έχεις διαλέξει, για παράδειγμα, το Skill Armor Chain, τότε οι χαρακτήρες αυτοί δεν μπορούν να φορέσουν αντιστοιχώς πανοπλίες!

δος αυτό των παιχνιδιών. Ετσι τώρα πια δεν έχει σημασία να εξοντώνεις όλους τους εχθρούς σε ένα μέρος, μια και αυτοί έπετα από κάποιο χρονικό διάστημα θα ξαναδημιουργηθούν. Απλώς πολεμάς/σκοτώνεις για να μαζεύεις experience points και να ανοίγεις δρόμο προς την κατεύθυνση που θέλεις να πας.

## MIGHT & MAGIC 7: FOR BLOOD AND HONOR

### ΥΠΕΡΛΕΙΤΗΣ

Pentium στα 133MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, 4x CD-ROM drive, DirectX 16 bit colour VGA κάρτα γραφικών, 16 bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 375MB στο σκληρό.

Με το άρθρο αυτό μου δίνεται η ευκαιρία να διορθώσω ένα πολύ μεγάλο λάθος που έκανα στο review του MM7. Εγραφα τότε ότι είναι πολύ μεγαλύτερο σε διάρκεια δράσης από το MM6 και πολύ πιο δύσκολο. Οποιος όμως έχει τελειώσει τα δύο αυτά παιχνίδια ξέρει ότι οι ανωτέρω διαπιστώσεις δεν έχουν μεγάλη σχέση με την πραγματικότητα. Πώς έκανα αυτό το σημαντικό λάθος; Απλώς, όπως γράφω στο συγκεκριμένο review, μου έφεραν το παιχνίδι κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή. Ετσι παίζοντάς το σχεδόν επί 4 μέρες, νόμισα ότι ήμουν περίπου στο πρώτο τέταρτο του

παιχνιδιού. Μετά την παράδοση του review και αφού το έπαιξα για δύο μέρες ακόμη, έντρομος διαπίστωσα ότι στην πραγματικότητα βρισκόμουν κοντά το τέλος του. Βλέπετε δεν μπορούσα με τίποτα να χωνέψω ότι η New World Computing, μετά το τόσο μεγάλο σε διάρκεια δράσης MM6, κυκλοφόρησε ένα μέτριο όσον αφορά στην πλευρά αυτή MM7. Το πιο τραγικό είναι ότι η υποτιθέμενη μεγαλύτερη δυσκολία του είχε να κάνει με ένα bug που υπήρχε στην ειδική προέκδοση που μου είχαν δώσει, το οποίο επηρέαζε τρομερά τις μάχες και το οποίο διορθώθηκε και δεν υπάρχει στην κανονική έκδοση του παιχνιδιού. Όλα αυτά συνηγορούν στο ότι τελικά δεν πρέπει να γίνονται reviews από "ειδικές προεκδόσεις" για χάρη της επικαι-

ρότητας, αλλά να περιμένουμε μέχρι να κυκλοφορήσει κανονικά το παιχνίδι. Προσωπικά, πάντως, πήρα το μάθημά μου και από τότε αποφεύγω συστηματικά κάτι τέτοιο, όσο και αν τελευταία όλο βγαίνουν RPGs που φέρνουν.

## ΣΕΝΑΡΙΟ - ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ

Η ιστορία του παιχνιδιού αναπτύσσεται γύρω από την περιοχή Eerathia και τις δολοπλοκίες που γίνονται για τη διακυβέρνησή της. Εσύ και η ομάδα σου μόλις έχετε γίνει κύριοι ενός από τα πιο ιστορικά κάστρα της περιοχής.

Όπως συνήθίζεται στα Might and Magic, υπάρχει μία εξελισσόμενη ίντριγκα που επιδρά άμεσα στη δράση του παιχνιδιού και στην οποία πρέπει να δώσεις ένα τέλος. Η όλη ιστορία και το background της παρουσιάζονται με έναν πολύ όμορφο τρόπο και καταγράφονται εξαιρετικά στο βιβλίο History του παιχνιδιού, στο οποίο μπορεί κάθε τόσο να προσφεύγει ο παίκτης για την πληρέστερη ενημέρωσή του.

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι όντως εκπληκτική. Σε μαγνητίζει με τη μία και δεν πρόκειται να σε αφήσει ούτε και όταν το τελειώσεις. Παρόμοια ατμόσφαιρα έχω βρει μόνο στα κορυφαία παιχνίδια του είδους και το MM7 κατατάσσεται ανάμεσα σε αυτά.

Η διαβάθμιση της δυσκολίας του είναι περίπου όπως και στο MM6. Τα τέρατα ένα ένα δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολα, εκτός ελαχίστων εξαιρέσεων φυσικά, αλλά το γεγονός ότι τα συναντάς πάντοτε σε ομάδες σε φέρνει τις περισσότερες φορές σε μειονεκτική θέση. Ειδικά το επίπεδο με τους Τίτνες και τους Δράκους είναι από τα πιο δύσκολα που έχω δει σε οποιοδήποτε RPG, και όποιος δελήσει να "καθαρίσει" το επίπεδο αυτό, θα "φτύσει αίμα".

## ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά του παιχνιδιού εντυπωσιάζουν. Η υποστήριξη των 3D accelerators cards έχει αλλάξει τελείως την εικόνα του παιχνιδιού. Για το είδος του δείχνει τέλειο.

## ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ

Το MM7 σε σχέση με το MM6 περιέχει αρκετές μικροβελτιώσεις του συστήματος χειρισμού του, βασισμένες σε κριτικές παρατηρήσεις που





έκαναν αρκετοί gamers, έτσι ώστε αυτό να γίνει ακόμη πιο ολοκληρωμένο. Ταυτόχρονα όμως περιέχει και δύο πολύ σημαντικές αλλαγές που σου δίνουν την αίσθηση ότι πρόκειται για κάτι τελείως νέο.

Η πρώτη αφορά στην υποστήριξη σχεδόν όλων των 3D καρτών γραφικών που κυκλοφορούν. Υποστηρίζοντας 3D γραφικά, το παιχνίδι αποκτά μία άλλη ποιότητα. Όλοι οι φίλοι του παιχνιδιού πρέπει να το δείτε οπωσδήποτε με μία 3D κάρτα γραφικών.

Η δεύτερη αλλαγή αφορά στον τρόπο ανάπτυξης των χαρακτήρων. Αυτή τη φορά δεν φτάνουν όλοι οι χαρακτήρες στο ανώτατο επίπεδο σε όλα τα όπλα και τα skills, γεγονός καθοριστικό για τη δράση του παιχνιδιού, το οποίο απαιτεί πολύ μεγάλη προσοχή από τη μεριά του χρήστη. Με τις αλλαγές που έχουν σημειωθεί στη λειτουργία και την ανάπτυξη των χαρακτήρων το παιχνίδι γίνεται πολύ πιο σύνθετο και ισορροπημένο, αφού τώρα πια η ομάδα αποκτά πολύ μεγαλύτερη βαρύτητα ως συλλογική οντότητα.

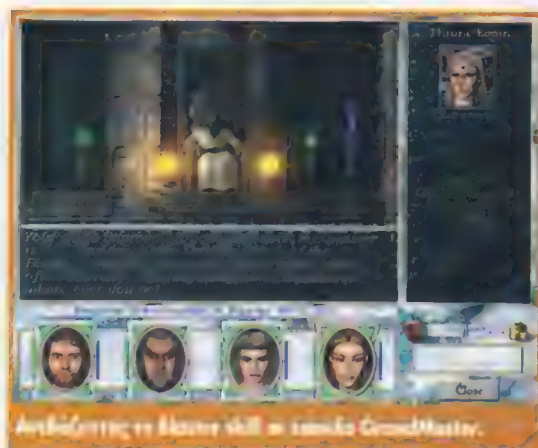
Υπάρχουν και άλλες βελτιώσεις σε σχέση με το MM6, μικρότερες όμως χαρακτήρα. Μερικές από αυτές είναι: Έχουν προστεθεί τρεις νέες κλάσεις, οι Thief, Monk και Ranger. Τα Current Quest, Notes και History books θα αναβοσβήνουν όταν ενημερώνονται με νέο, κρίσιμο υλικό και θα σταθεροποιούνται όταν ο παίκτης ανοίξει το βιβλίο αυτό. Κάνοντας δεξί κλικ πάνω σε ένα κτίριο στο χάρτη στο επάνω δεξιά μέρος της οθόνης ή στον κανονικό χάρτη, βλέπεις την ονομασία

του. Κάνοντας δεξί κλικ σε ένα skill στην οθόνη με τα skills του, βλέπεις ποια skills μπορεί να μάθει στην παρούσα κατάσταση (με άσπρο χρώμα), ποια μπορεί να μάθει αν προαχθεί (κίτρινο) και ποια δεν μπορεί να μάθει καθόλου (κόκκινο). Έχουν προστεθεί νέα skills, όπως τα Staling, Unarmed, Dodging, Identify Monster, Alchemy και Armsmaster, ενώ έχει προστεθεί και ένα νέο επίπεδο δεξιότητας, το Grandmaster. Τα επίπεδα δεξιότητας που μπορεί να αποκτήσει κάθε χαρακτήρας εξαρτώνται από την κλάση του. Σημειώστε επίσης ότι αυτή τη φορά τα τέρατα μπορεί να παλεύουν μεταξύ τους. Επιπλέον υπάρχει ένα παιχνίδι με κάρτες τύπου Magic: The Gathering, το πολύ καλό ArcoMage, ενώ έχουν προστεθεί πολλά νέα τέρατα και αντικείμενα.



## ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Τα Might & Magic είναι από τις κορυφαίες RPG σειρές. Από την αρχή κατόρθωσαν να ξεχωρίσουν, διαθέτοντας πανέχупνα σχεδιασμένη δράση, με εκα-



τοντάδες υποαποστολές και ατελείωτες ώρες εξερεύνησης και μαχών. Το πακέτο αυτό περιέχει μακράν το καλύτερο παιχνίδι της σειράς, το Might & Magic 6, και τα αρκετά καλά Might & Magic

5 και Might & Magic 7. Ωστόσο δεν μπορεί να καταλάβω γιατί δεν συμπεριέλαβαν και το Might & Magic 4. Μαζί με αυτό ο χρήστης θα είχε τη δυνατότητα να απολαύσει τον συνολικό κόσμο του World of Xeen, να ζήσει δηλαδή κάτι το μοναδικό.

Εστώ και με αυτήν τη μικρή σκιά, αγοράζοντας τα τρία παιχνίδια στην τιμή του ενός, ο χρήστης κάνει μία θαυμάσια αγορά, αφού πολύ δύσκολα θα βρει άλλη συλλογή που να του προσφέρει τόσες πολλές ώρες μοναδικής ψυχαγωγίας. Ταυτόχρονα, παίζοντας αυτά τα τρία παιχνί-

δια, εκτός από τις μοναδικές στιγμές roll playing game που θα ζήσετε, θα δείτε και όλα τα βασικά στάδια της εξέλιξης της σειράς μετά το Might & Magic 4.

PC

### MIGHT & MAGIC 5: DARK SIDE OF XEEN (WORLD OF XEEN)

#### ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ

ΗΧΟΣ

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

RPG ΣΤΟΙΧΕΙΑ

ΔΡΑΣΗ

90



### MIGHT & MAGIC 6: THE MANDATE OF HEAVEN

#### ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ

ΗΧΟΣ

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

RPG ΣΤΟΙΧΕΙΑ

ΔΡΑΣΗ

96



### MIGHT & MAGIC 7: FOR BLOOD AND HONOR

#### ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ

ΗΧΟΣ

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

RPG ΣΤΟΙΧΕΙΑ

ΔΡΑΣΗ

92



Μία από τις καλύτερες συλλογές RPGs που έχουν κυκλοφορήσει τα τελευταία χρόνια, την οποία συνιστώ ανεπιφύλακτα σε όλους τους φίλους του είδους και όχι μόνο. Έτσι κι αλλιώς, τα Might & Magic είναι από τις κορυφαίες σειρές στο χώρο. Να είστε σίγουροι ότι θα σας κρατήσει συντροφιά το λιγότερο για δύο μήνες.



# DIE HARD

## TRILOGY 2

### VIVA LAS VEGAS

Το πρώτο μέρος της σειράς *Die Hard Trilogy* δεν μπορούμε να πούμε πως δημιούργησε τις καλύτερες εντυπώσεις στους gamers. Παρ' όλα αυτά, η Fox Interactive δεν πτοήθηκε καθόλου και ξαναχτυπά μετά από καιρό με το δεύτερο μέρος της τριλογίας (:). Το κατά πόσο καταφέρνει να παρουσιάσει κάτι καλύτερο αυτή τη φορά είναι ένα θέμα που σηκώνει πολλή συζήτηση.

του Δημήτρη "Red Or Dead" Ιωαννίδη  
jimioann@hotmail.com

ΕΞΑΓΓΕΛΙΑ  
FOX INTERACTIVE  
ΥΠΕΡΔΙΕΥΣΗ

Pentium 200MHz (300MHz προτεινόμενος), κάρτα γραφικών με 3D accelerator, 32MB RAM, DirectX 6.1 ή νεότερο



**T**ο παιχνίδι δεν τοποθετείται εύκολα σε μία και μοναδική κατηγορία. Συγκεκριμένα, πρόκειται για τρία παιχνίδια σε ένα. Το *Die Hard* περιλαμβάνει πιστες που θυμίζουν έντονα το πρόσφατο *Devil Inside* (3rd person section), πιστες στις οποίες χρησιμοποιείς ένα στόχαστρο και έχουν κάτι από *Virtua Cop* -αλήθεια πού το θυμήθηκα αυτό;- (Sharpshooting section) και, τέλος, racing επίπεδα στα οποία χειρίζεσαι το αυ-

τοκίνητο του κεντρικού ήρωα (Extreme Driving section).

#### JOHN MCCLANE: Ο ΦΟΒΟΣ ΚΑΙ Ο ΤΡΟΜΟΣ ΤΩΝ ΤΡΟΜΟΚΡΑΤΩΝ

Ο John McClane είναι ένας αστυνομικός πασίγνωστος στον υπόκοσμο για τις σκληρές μεθόδους που χρησιμοποιεί όταν συναναστρέφεται εγκληματίες. Ο Γιαννάκης, λοιπόν, είναι καλεσμένος σε ένα πάρτι στο Neon City από τον Kenney Sinclair, έναν παλιό φίλο και συνάδελ-

φό του στην αστυνομία της Νέας Υόρκης. Ο Sinclair μόλις προσελήφθη ως διευθυντής των φυλακών Mesa Grande στο Las Vegas και κάνει αυτό το πάρτι για να γιορτάσει την τιμή που του έγινε. Στο πάρτι, στο οποίο κυριαρχούν η χλιδή και η πολυτέλεια, ο McClane γνωρίζει τον Reese Hoffman, ιδιοκτήτη του καζίνο Roaring '20s, ενός από τα πιο ενδιαφέροντα μαγαζιά του Las Vegas. Ολοι μαζί συζητάνε για τον Klaus Von Haug, έναν από τους πιο επικίνδυνους τρομοκράτες των φυλακών. Κατά τη





## ΤΑ ΟΠΛΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

### Pistol

Το αρχικό όπλο σας των 9mm και το μόνο με απεριόριστο αριθμό σφαιρών. Διαθέτει ακτίνα laser για να κεντράρετε το στόχο σας. Μην το υποτιμήσετε σε καμία περίπτωση. Αρκετές φορές θα σας βγάλει από τη δύσκολη θέση.

### Shotgun

Μερικές τουφεκίες με το shotgun είναι αρκετές για να καθαρίσουν ολόκληρα δωμάτια με τρομοκράτες. Συνήθως δεν θα χρειάζεστε περισσότερες από μια βολές για να ξεφορτωθείτε τους αντιπάλους σας. Βασικά μειονέκτημά του το αργό reload.

### MPS

Ένα ημιαυτόματο όπλο, το οποίο μπορεί να ρίξει σφαίρες είτε σε συνεχείς ριπές είτε μία μία, ανάλογα με το πόση ώρα πατάτε τη σκανδάλη. Ελαφρύ και εύχρηστο, το συναντάτε αρκετά συχνά στα χέρια των αντιπάλων σας.

### JackHammer

Είναι κατασκευασμένο στα πρότυπα του shotgun, αλλά επιπλέ-

ον λειτουργεί ως αυτόματο. Εξαφανίζει το μειονέκτημα του shotgun που είναι το αργό reload. Από τα καλύτερα όπλα του παιχνιδιού.



### LAW 80 Rocket Launcher

Ιδανικό ρουκετοβόλο όπλο για την εξολόθρευση μαζικού αριθμού τρομοκρατών. Αρκεί μία βολή με το Rocket Launcher για να δείτε τους αντιπάλους σας να εκταξύνονται στον αέρα και στη συνέχεια να προσγειώνονται στο έδαφος, από όπου δεν θα ξανασηκωθούν!

### Shock Rifle

Ένα όπλο κοντινών αποστάσεων που δημιουργεί ηλεκτροσόκ στους αντιπάλους, όταν αυτοί χτυπηθούν από μικρή απόσταση. Δεν το βρήκα ιδιαίτερα χρήσιμο, αλλά είναι σίγουρα αρκετά εντυπωσιακό.

### Flame-Thrower

Το φλογαβόλο έχει πολύ καλά αποτελέσματα απέναντι σε ομάδες τρομοκρατών. Το μειονέκτημά του είναι πως δεν μπορεί να σπάσει τζάμια, αλλά αυτό μάλλον δεν θα πρέπει να σας απασχολεί ιδιαίτερα.

διάρκεια του πάρτι ξεσπά εξέγερση στις φυλακές του Mesa Grande και -ω, τι έκπληξη- ο Von Haug εξαφανίζεται από προσώπου γης. Ο McClane αναλαμβάνει την καταστολή της εξέγερσης, με βασικό σκοπό να βρει τον επικίνδυνο εγκληματία Von Haug και να τον γυρίσει στο κελί του.

Η πρώτη εντύπωση που δημιουργείται στον παίκτη ως προς το σενάριο είναι ότι πρόκειται για "ξαναζεσταμένο φαγητό" χωρίς ίχνος πρωτοτυπίας. Στην πορεία, όμως, και μετά από αρκετή ενασχόληση καινούρια στοιχεία έρχονται στο φως και τα πράγματα μπλέκονται αρκετά με την εμφάνιση νέων χαρακτήρων. Ο παίκτης διαπιστώνει πως τα πράγματα δεν είναι όπως φαίνονται αρχικά, ενώ σταδιακά αποκαλύπτεται και ο πραγματικός ρόλος κάθε χαρακτήρα στο παιχνίδι. Δεν θα γράψω τίποτε άλλο, διότι θα αποκαλύψω πράγματα και καταστάσεις που είναι προτιμότερο να αντιμετωπίσει ο παίκτης μόνος του.

## CONFIGURATION

Το Die Hard διαθέτει αρκετές επιλογές όσον αφορά στο configuration. Αν θελήσουμε να αλλάξουμε κάποιο χαρακτηριστικό (π.χ. ανάλυση), πρέπει να βγούμε από το παιχνίδι, να τρέξουμε το ειδικό configuration utility και στη συνέχεια να ξαναφορτώσουμε το παιχνίδι.

Πρόκειται για ένα χαρακτηριστικό απαραίτητο κατά τη γνώμη μου, το οποίο έχει ληφθεί υπόψη στη βαθμολόγηση. Από την άλλη πλευρά, οι διαθέσιμες κατά το configuration επιλογές δεν είναι διόλου ευκαταφρόνητες. Το πρόγραμμα απαιτεί την ύπαρξη 3D επιταχυντή για να λειτουργήσει, ενώ οι διαθέσιμες επιλογές είναι δύο: η Direct 3D και η 3dfx Glide. Η δεύτερη προτείνεται ανεπιφύ-

σμού επιτρέπεται η χρήση joystick, mouse και πληκτρολογίου. Το configuration των πληκτρών ευτυχώς γίνεται μέσα από το παιχνίδι μέσω του ειδικού μενού. Υπάρχει και μία τελευταία επιλογή, η οποία έχει να κάνει με την ποιότητα απεικόνισης των cinematic σκηνών. Δοκιμάζοντας το συγκεκριμένο Option επέλεξα την καλύτερη δυνατή απεικόνιση (High Movie Quality), αλλά ακόμα και έτσι η ποιότητα των movies στο παιχνίδι ήταν άκρως απογοητευτική. Επειτα από αυτό ούτε που τόλμησα να δοκιμάσω τις υπόλοιπες επιλογές του συγκεκριμένου option...

## ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Επειτα από μία εισαγωγή που μας φέρνει τεχνολογικά αρκετά χρόνια πίσω, έχουμε μπροστά μας το κεντρικό μενού του παιχνιδιού. Από τα options, όπως προανέφερα, μπορούμε να επέμβουμε μόνο στο configuration των πληκτρών, ενώ μας δίνονται μερικές επιλογές όσον αφορά στις κάμερες και ορισμένα ακόμα στοιχεία για το gameplay. Οι δυνατότητες που έχουμε προκειμένου να ξεκινήσουμε -επίτλους- να παίξουμε είναι τρεις: Μπορούμε να ξεκινήσουμε με ένα ομολογουμένως καλό practice, να επιλέξουμε να δούμε ξεχωριστά ένα από τα τρία τμήματα του παιχνιδιού που αναφέραμε στην εισαγωγή και, τέλος, να παίξουμε



λακτα στους κατόχους κάρτας γραφικών της 3dfx, ενώ δεν υποστηρίζεται το Software Rendering. Οι αναλύσεις φτάνουν μέχρι και τα 800x600, ενώ το ανώτατο βάθος χρώματος είναι 16bit. Από τον ήχο μένουμε απόλυτα ικανοποιημένοι, καθώς υποστηρίζονται όλα τα νέα ηχητικά πρότυπα, όπως τα A3D 2.0 και EAX, ενώ δεν θα μπορούσε να λείπει το Dolby Surround. Στον τομέα του χειρι-



### ΟΙ ΗΡΩΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



**John McClane**  
Ένας από τους πιο σκληρούς και βίαιους αστυνομικούς που υπηρέτησαν ποτέ στην αστυνομία της Νέας Υόρκης και ταυτόχρονα ο κεντρικός ήρωας.



**Kenny Sinclair**  
Παλιός φίλος του McClane από τον καιρό που υπηρετούσαν μαζί στην αστυνομία της Νέας Υόρκης. Στη παρούσα κατάσταση είναι διευθυντής στις φυλακές του Mesa Grande στο Las Vegas.



**Bessie Hoffman**  
Ιδιοκτήτρια ενός από τα μεγαλύτερα καζίνο του Las Vegas, του Roaring 20's. Η προσαρμογή της παροχής "ό,τι λάμψει δεν είναι χρυσός".



**Elena Goehkin**  
Στενή φίλη του Hoffman, πράξη μοντέλο και νυν κατόικο της Τουρκίας. Πολύτιμη βοηθός και συνεργάτης στις δραστηριότητες του μεγαλοπαιγνιού.



**Amir El Kah**  
Ένας επικίνδυνος τρομοκράτης, ειδικός στη στρατηγική βιολογικού πολέμου. Αργά ή γρήγορα θα συναντηθεί με τον McClane.



**Viktor Raskhenko**  
Πράξη μέλος των ειδικών δυνάμεων της Σοβιετικής Ένωσης και νυν μισοφόρος. Αναλαμβάνει αποστολές ένταξη χρηματικής ομοιότητας, οι οποίες συνήθως καταλήγουν σε λουτρό αίματος.

Ο ήχος, αντίθετα, είναι αρκετά καλός. Η μουσική είναι εντός κλίματος και ακούγεται συνεχώς, τα δε ηχητικά εφέ με τους ήχους των πυροβόλων, τις εκρήξεις και τις κραυγές των θυμάτων σας να γεμίζουν την ατμόσφαιρα είναι -αν μη τι άλλο- πλούσια. Αν κάτι σώζει το παιχνίδι αυτό είναι το gameplay του. Στο Die Hard, αν και εμφανίζεται πολύ γρήγορο, όλα κινούνται ομαλά, χωρίς κολλήματα και καθυστερήσεις. Στη διαπίστωση αυτή κατέληξα έχοντας χρησιμοποιήσει τις ανώτατες επιλογές (μέγιστη ανάλυση κ.λπ.) σε όλα τα options κατά το configuration. Αυτό ισχύει σε όλα τα τμήματα του παιχνιδιού και είναι ίσως το μοναδικό χαρακτηριστικό που το κάνει να ξεφύγει κάπως από τη μετριότητα. Στο συγκεκριμένο section ελέγχετε τον McClane και προσπαθείτε να βρείτε τα κλασικά keycards και τα κατάλληλα switches για να ανοίξετε σημαντικές για την προώθηση του παιχνιδιού πόρτες, αποφεύγοντας ταυτόχρονα τους αντιπάλους σας, οι οποίοι υπάρχουν σε μεγάλη ποικιλία και είναι πολλών κατηγοριών. Πρόκειται για ένα κλασικό action/adventure τμήμα του παιχνιδιού, το οποίο αν διέθετε ένα είδος χάρτη για να προσανατολιζόταν ο παίκτης, θα ήταν πολύ καλύτερο. Γενικότερα, είναι αρκετά δύσκολο και θα χρειαστεί να καταβάλετε προσπάθεια για να προχωρήσετε. Ευτυχώς, σας δίνεται η δυνατότητα να σώζετε τη θέση σας κάθε φορά που περνάτε μία πίστα (αυτό ισχύει σε όλα τα sections). Στη διάθεσή σας έχετε,

και τα τρία τμήματα, το ένα μετά το άλλο (Movie mode), ζώντας το σενάριο και την πλοκή σε όλο το μεγαλείο τους. Θα σας πρότεινα να ξεκινήσετε με το Practice, που δεν είναι παρά τρεις διαφορετικές πίστες (μία για κάθε section) και επιπλέον αρκετά διαφωτιστικό όσον αφορά στο τι πρόκειται να συναντήσετε.

Γενικότερα, το παιχνίδι παρουσιάζει αρκετά μεγάλη ανισορροπία ως προς την ποιότητα των τριών sections, αφού, για παράδειγμα, το racing είναι επιεικώς απαράδεκτο, ενώ το sharpshooting -χωρίς να είναι συγκλονιστικό- παίζεται ευχάριστα. Ας εξετάσουμε, όμως, καλύτερα κάθε τμήμα ξεχωριστά ...

#### 3rd person Action/Adventure

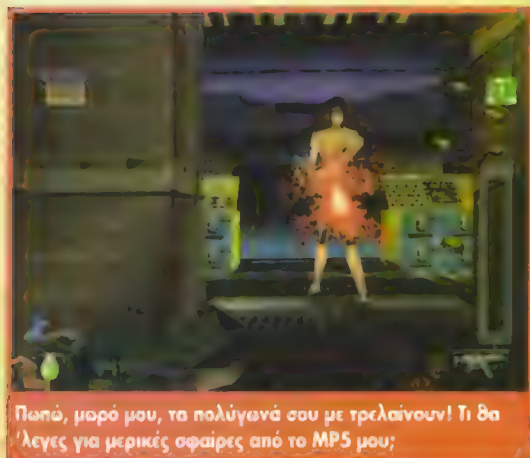
Τα γραφικά -με αρκετές φωτοσκιάσεις οφειλόμενες στον 3D accelerator- δεν είναι άσχημα. Δυστυχώς δεν ισχύει το ίδιο για τα sprites, που συχνά μοιάζουν σχεδόν χάρτινα, ενώ γενικότερα φαντάζουν ως ένα σύνολο από πολύγωνα πρόχειρα συνδεδεμένα μεταξύ τους.

φυσικά, ένα σωρό όπλα που θα διευκολύνουν το έργο σας, καθώς και μία σειρά από εκρηκτικά, όπως χειροβομβίδες κρότου και λάμψης.

Παράλληλα, υπάρχουν ποικίλα power ups, όπως αλεξίσφαιρα γιλέκα για προστασία από τις αντίπαλες σφαίρες και bonuses που αναπληρώνουν μέρος ή ολόκληρη την ενέργειά σας. Σημειωτέον ότι υπάρχει ένα ειδικό πλήκτρο που κάνει τη δράση να φαίνεται μέσα από τα μάτια του ήρωα και μετατρέπει το παιχνίδι σε κανονικό Doom-clone. Πρόκειται για ένα αρκετά καλό και ευχάριστο section.

#### Sharpshooting

Το καλύτερο section του παιχνιδιού. Αυτή τη φορά ελέγχετε ένα στόχαστρο



Πωπό, μορό μου, τα πολύγωνα σου με τρελαίνουν! Τι θα 'λεγες για μερικές σφαίρες από το MP5 μου;







Η προσοχή και η διάκριση των εχθρών είναι ένας από τους προπονητικούς σκοπούς σας.



Ο παύος στην εικόνα εξορίζεται από πρώτο χερι το επιτελείο μιας εκπαιδευτικής grenade...

(κατά προτίμηση χρησιμοποιώντας το ποντίκι σας) και πυροβολείτε ό,τι κινείται - εκτός από ομήρους και φυλακισμένους. Η σύγκριση με το Virtua Cop δεν είναι τυχαία. Φυσικά, τα γραφικά είναι ανώτερα από εκείνα του παιχνιδιού της Sega, ενώ γενικά ισχύει για τα γραφικά ό,τι και στο προηγούμενο section. Το scrolling είναι συνεχές. Αυτό σημαίνει πως κανείς δεν θα σας περιμένει να "καθαρίσετε" κάποιον αντίπαλο ή να συλλέξετε ένα power up, καθώς η οδόν θα συνεχίσει να κινείται. Προσοχή, λοιπόν, και να είστε ιδιαίτερα γρήγοροι. Όσον αφορά στα όπλα και τα power ups, υπάρχουν για να σας δώσουν βοήθεια όποτε τη χρειαστείτε, αν και συνήθως είναι κλεισμένα μέσα σε κιβώτια που πρέπει να πυροβολήσετε για να ελευθερωθούν. Ενδιαφέροντα είναι και τα κλασικά bosses, όταν φτάνετε στο τέλος κάθε πίστας.

τάφερνε τελικά να αποσπάσει υψηλότερη βαθμολογία. Κρίμα! Οι προγραμματιστές, προφανώς για να ικανοποιήσουν μεγαλύτερη μερίδα αγοραστικού κοινού, κατέφυγαν στη λύση "λίγο απ' όλα". Μάλλον αγνοούσαν τη λαϊκή ρήση για τα καρπούζια και τη μασχάλη...

χετε κάποιον στα πόδια, θα γονατίσει και θα πεθάνει σιγά σιγά, ενώ αν τον χτυπήσετε στο κεφάλι, θα πέσει προς τα πίσω ξεψυχώντας αμέσως. Παρ' όλα αυτά, η απόδοση του αίματος δεν είναι ικανοποιητική και συχνά θυμίζει ένα σύνολο από κόκκινα ριχέλα άτακτα τοποθετημένα στο χώρο.



Το κόμμι!

## ΤΕΛΙΚΕΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Όπως θα καταλάβατε, δεν πρόκειται για ένα παιχνίδι που ξεχωρίζει από το σωρό. Στην πραγματικότητα μάλλον θα αποτελέσει ένα ευχάριστο διάλειμμα (ιδιαίτερα το Sharpshooting section) μετά την ενασχόληση με κάποιο εγκεφαλικό adventure ή ένα εξαντλητικό role playing. Επαναλαμβάνω πως, κατά τη γνώμη μου, το racing τμήμα θα μπορούσε να λείπει. Τότε τα πράγματα θα ήταν αρκετά καλύτερα. Αν τολμήσετε

να το συγκρίνετε με αντίστοιχα παιχνίδια του είδους (π.χ. Soldier of Fortune), έχετε έναν επιπλέον λόγο να το αγνοήσετε. Αντίθετα, αν δεν έχετε δει καλύτερα παιχνίδια, το συγκεκριμένο ίσως και να σας αρέσει. Για καλό και για κακό, δείτε και κάντε demo του πρώτα...

PC

## ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ

ΗΧΟΣ

GAMEPLAY

ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ

ΑΝΤΟΧΗ

67



Οι συγγενείς των προγραμματιστών έχουν έναν επιπλέον λόγο να το αγοράσουν.

## ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΜΕ ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ & ΒΙΑ

Ενα από τα θετικά σημεία στο Die Hard είναι η αλληλεπίδραση με το περιβάλλον. Ο McClane μπορεί να πυροβολήσει τα πάντα με τα ανάλογα κάθε φορά αποτελέσματα: Τρύπες και αίματα στους τοίχους, κατεστραμμένα μηχανήματα και οδόνες, αμάξια που ανατινάζονται... Από την άλλη, δεν θα ήταν δυνατόν να λείπει μία γερή δόση βίας: Το αίμα ρέει άφθονο κάθε φορά που μία σφαίρα σας βρίσκει το στόχο της, ενώ οι αντίπαλοί σας αντιδράνε στους πυροβολισμούς ανάλογα με το πού θα τους δεχτούν. Για παράδειγμα, αν πετύ-

## Extreme Driving

Η αλήθεια είναι πως δεν είμαι ο πλέον αρμόδιος να χαρακτηρίσω ένα racing game, αλλά μάλλον αυτό δεν έχει ιδιαίτερη σημασία, αφού το συγκεκριμένο section ελάχιστα θυμίζει τη σχετική κατηγορία παιχνιδιών. Ουσιαστικά, πρόκειται για ένα κυνήγι με το χρόνο, αφού προσπαθείτε να εκτελέσετε κάθε φορά μία συγκεκριμένη αποστολή. Τα γραφικά δεν θα μπορούσαν να είναι απλούστερα, αλλά και τα ηχητικά εφέ δύσκολα παραπέμπουν σε ήχους αυτοκινήτου. Έχω την εντύπωση πως, αν το συγκεκριμένο section έλειπε, το Die Hard θα κα-



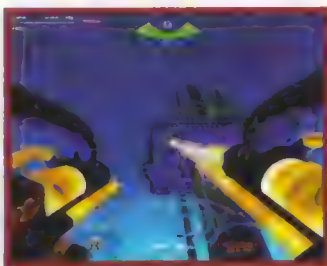
# HINTS & TIPS

**Σεπτέμβριος και  
κάθε κατεργάρης  
στον πάγκο του,  
όπως έλεγε η μάνα  
μου όταν τελείωνε το  
καλοκαίρι - και πολύ  
τη μισούσα... Το  
ξέρω, βέβαια, ότι  
κάποιοι από εσάς θα  
τη βγάλετε και αυτόν  
το μήνα στις  
παραλίες, όταν εμείς  
εδώ θα "πήζουμε".**  
**Επιστρέφουμε λοιπόν  
δριμύτεροι -ανά  
δεκαπενθήμερο  
ξανά- με νέα κόλπα  
για 11 παιχνίδια. Να  
μην ξεχνιόμαστε,  
όμως. Τώρα που  
τελείωσε το  
καλοκαίρι στρωθείτε  
και στείλτε κανένα  
cheat στην  
αγαπημένη σας  
στήλη.**

του Πέτρου Παπαθανασίου

## BANG! GUNSHIP ELITE

Φαντασμαγορικό διαστημικό action/simulation παιχνίδι από τη Red Storm, το οποίο αναμένεται να έρδει και στη χώρα μας. Εμείς όμως προλάβουμε και σας προσφέρουμε μία γερή δόση από κόλπα για το παιχνίδι προτού καν το δείτε. Στο μενού "NEW GAME" εισάγετε ως όνομα του παίκτη τις λέξεις που ακολουθούν για να ξεκινήσετε



από το αντίστοιχο level.

**Level 2:** mayday  
**Level 3:** victory  
**Level 4:** challenger  
**Level 5:** azimuth  
**Level 6:** revealed  
**Level 7:** stoneage  
**Level 8:** warfare  
**Level 9:** oxygen  
**Level 10:** skyhigh  
**Level 11:** sunshine  
**Level 12:** blowup  
**Level 13:** neuftrois  
**Level 14:** baracuda  
**Level 15:** giveaway  
**Level 16:** waterfall  
**Level 17:** seventeen  
**Level 18:** neartheend  
**Level 19:** y2k

Επίσης, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να πληκτρολογήσετε τους ακόλουθους κωδικούς:

• **DOGMODE:** Ενεργοποιείται το



God Mode Control.

• **STONESKIN:** Για απεριόριστη ασπίδα στο διαστημόπλοιο σας.

• **BOOOOST:** Για απεριόριστο boost.

• **STORMFIRE:** Για απεριόριστα πυρομαχικά για όλα τα όπλα.

• **REFLUX:** Για απεριόριστα πυρομαχικά για το Flux Beam.

• **GREENS:** Για απεριόριστα πυρομαχικά για το Phase Shift Cannon.

• **FIRECRACKERS:** Για απεριόριστα πυρομαχικά για το Hellfire.

• **NAILS:** Για απεριόριστα πυρομαχικά για το Titans Hammer.

• **VOLCANO:** Για απεριόριστα πυρομαχικά για το Magma Cannon.

• **LIGHTNING:** Για απεριόριστα πυρομαχικά για το Electronic Laser.

• **STAYSTILL:** Για απεριόριστα πυρομαχικά για το Stasis Cannon.

• **LISTENER:** Για απεριόριστα πυρομαχικά για το Sonic Canon.

• **BLOODY:** Για απεριόριστα πυρομαχικά για το Plasma Canon.

## EMPIRE OF THE ANTS

Η πολύ εθιστική και διασκεδαστική μεταφορά του ομώνυμου βιβλίου στις οθόνες των υπολογιστών μας. Το παιχνίδι διαθέτει κάμποσα cheats, τα οποία όμως για να ενεργοποιηθούν, θα πρέπει να το ξεκινήσετε με τη χρήση της command line, προσθέτοντας στο τέλος την παράμετρο "/11" (π.χ. C:\Ants\Ants.exe /11). Αυτή η



διαδικασία δίνει τη δυνατότητα, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όποτε πατάτε το πλήκτρο <F11> να ανοίγει ένας cheat dialog, όπου μπορείτε να εισάγετε τους κωδικούς που δίνονται παρακάτω:

- **WannaFood:** Αποκτάτε τροφή.
- **WinLevel:** Κερδίζετε το επίπεδο.
- **LoseLevel:** Χάνετε το επίπεδο.



• **Disco:** Μετατρέπει τη φώλια των μυρμηγκιών σε... disco party (χωρίς τις Bud).

• **marche:** "Παγώνει" τα μυρμηγκία στις δέσεις τους.

• **showmap:** Εμφανίζει ολόκληρο το χάρτη του επιπέδου.

## FORMULA ONE 2000

Παρά το ότι το Formula One 2000 της EA κυκλοφορεί αρκετό καιρό στην αγορά, μόλις τώρα καταφέραμε να βρούμε κάποια "αξιοπρεπή" cheats και σας τα προσφέρουμε.



• **Πρόσβαση σε όλες τις πίστες:** Εισαγάγετε τη φράση "Simonthebest" στο Driver Info.

• **Απόκτηση super car:** Στο κεντρικό μενού πληκτρολογήστε "HAKKINEN IS THE BEST" και θα αποκτήσετε το μονοθέσιο του Hakkinen σε πολύ πιο γρήγορη έκδοση. McLaren-όβιοι, μη χαίρεστε, διότι το cheat αυτό λειτουργεί και για τα αυτοκίνητα των άλλων οδηγών, αρκεί βέβαια να εισαγάγετε το όνομα του οδηγού



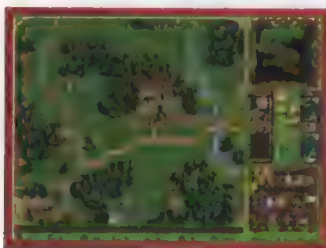
αντί για "HAKKINEN".

• **Περισσότερα μονοθέσια:** Εισαγάγετε "Carssssss" στη θέση του ονόματος του μονοθέσιου.

## HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: THE SHADOW OF DEATH

Το add-on του καλοκαιριού για το περίφημο HOMM3. Πατήστε το πλήκτρο <TAB> κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και πληκτρολογήστε τα ακόλουθα cheats:

• **nwcagents:** Για να αποκτήσετε 10 black knights σε κάθε κενό πεδίο.



• **nwcotsofguns:** Για να αποκτήσετε όλες τις war machines.

• **nwcneo:** Για να ανέβετε ένα επίπεδο.

• **nwctrinity:** Για να αποκτήσετε 5 archangels σε κάθε κενό πεδίο.

• **nwcfollowthewhiterabbit:** Για να μεγιστοποιήσετε την τύχη σας (luck).

• **nwcnebuchadnezzar:** Για να αποκτήσετε άπειρο αριθμό κινήσεων.

• **nwcmorphheus:** Για να μεγιστοποιήσετε το ηθικό σας (Morale).

• **nwcoracle:** Για να ολοκληρωθεί ο puzzle map.

• **nwcwhatisthematrix:** Για να εμφανιστεί ο πλήρης χάρτης.

• **nwcignoranceisbliss:** Για να εξαφανιστεί ο χάρτης.



• **nwctheconstruct:** Για να αποκτήσετε 100.000 gold και 100 από κάθε resource.

• **nwcbluepill:** Για να χάσετε το παιχνίδι.

• **nwcredpill:** Για να κερδίσετε το παιχνίδι.

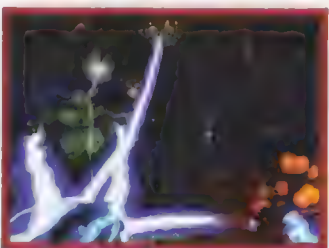
• **nwcthereisnospoon:** Για να αποκτήσετε 999 mana και όλα τα spells.

• **nwczion:** Για να αποκτήσετε όλα τα κτίρια.

• **nwcphisherprice:** Για να αλλάξετε την παλέτα των χρωμάτων του παιχνιδιού, σε μία άλλη αρκετά... παραξενή.

## KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD

Παιχνίδι βασισμένο στο ομώνυμο κόμικ του Todd McFarlane. Για να σιγουρέψετε ότι θα δουλεύουν πάντα οι κωδικοί που σας δίνουμε, ακολουθήστε την εξής διαδικασία:



Στον υποκατάλογο "Profiles" στο κεντρικό folder του παιχνιδιού υπάρχει το configuration file του παίκτη με το όνομα "player.cfg". Ανοίξτε αυτό το αρχείο με έναν text editor και βρείτε τη φράση "Developer" "0" και μετατρέψτε την σε: "Developer" "1".

Με αυτόν τον τρόπο ενεργοποιείτε τη διαδικασία των cheats. Προσοχή, όμως, διότι -δυστυχώς- κάθε φορά που κλείνετε το παιχνί-



δι η τιμή γίνεται πάλι 0, άρα κάθε φορά που θα θέλετε να χρησιμοποιήσετε τους κωδικούς, πριν να τρέξετε το παιχνίδι, θα πρέπει να επαναλαμβάνετε την προαναφερμένη διαδικασία.

Αν όλα γίνουν σωστά, τότε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε το "-" για να εμφανιστεί η κονσόλα διαλόγου. Εκεί εισάγετε τους ακόλουθους κωδικούς:

• **Invuln:** Για να μπει σε God mode.

• **GimmieGimmieGimmie:** Για να αποκτήσετε όλα τα όπλα.

• **NoClip:** Για να περνάτε ελεύθερα από τοίχους και εμπόδια.

• **Spectator:** Για να μπει σε Fly mode.

• **ChaseCam:** Για να βλέπετε τα πράγματα από πίσω (5 δυνατές γωνίες).

• **NextArmor:** Για να αυξήσετε τα armor και health.

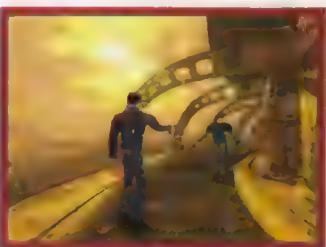
• **PrevArmor:** Για να μειώσετε τα armor.

• **RestartLevel:** Για να ξαναρχίσετε το τρέχον level.

## MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

Μία παραλλαγή του Resident Evil, με αρκετά πιο "εγκεφαλική" προσέγγιση. Για "σκοτεινούς" τύπους...

Πηγαίνετε τον pointer πάνω από το βιβλίο HINTS FOR VIDEOGAMES στο inventory σας και πληκτρολογή-



στε τους ακόλουθους κωδικούς:

• **YOULOOKINGATME:** Για να αποκτήσετε απεριόριστη health.

• **IFEELUNUSUAL:** Για να αποκτήσετε απεριόριστα πυρομαχικά.

• **QUICKSUCKITOUT:** Για να γίνετε άτρωτος στο δηλητήριο.



• **ILOVETHISGAMEWHOMADEIT:** Για να δείτε τα Credits του παιχνιδιού.

## METAL FATIGUE

Για να μπορέσετε να ολοκληρώσετε τις μάχες των μεταλλικών πιτάνων, πιθανώς να χρειαστείτε τα παρακάτω cheats.

Προτού εισαγάγετε τους κωδικούς που σας προσφέρουμε, πατήστε το πλήκτρο <Y> (στο κυρίως παιχνίδι) κι έπειτα πληκτρολογήστε κάποιο από τα:



• **Lava:** Αποκτήστε άπειρα MetaJoules.

• **Robots:** Αποκτήστε 3 Combots.

• **Panzer:** Αποκτήστε 20 Tanks.

• **Missiles:** Αποκτήστε 20 Missile Cars.

• **Time warp:** Αναγκάστε τα Hover Trucks να δουλεύουν ταχύτερα.

Επίσης, μπορείτε να δοκιμάσετε τα εξής δύο κολπάκια στο demo του παιχνιδιού:

• **Πιέστε το <F9>** για να εμφανιστεί ο πλήρης χάρτης για μερικά δευτερόλεπτα. Προσοχή, όμως,



# HINTS & TIPS



καθώς για όσο χρόνο εμφανίζεται ο χάρτης, είστε ορατοί από τον αντίπαλο.

• **Πιέστε το <F11>** για να "παγώσετε" το health όλων των παικτών (συμπεριλαμβανομένων των αντιπάλων).

## ROLLERCOASTER TYCOON

Μπορεί να έχουμε δώσει και στο παρελθόν cheats γι' αυτό το super διασκεδαστικό sim, αλλά δεν φταίμε εμείς αν ολοένα αυξάνονται τα κόλπα, αποκτώντας μάλιστα ιδιαίτερο ενδιαφέρον όσο περνάει ο καιρός. Λάβετε λοιπόν μία μακριά λίστα από νέα cheats και hints για το Rollercoaster Tycoon.

• **Πρόσβαση σε όλα τα σενάρια,** τις διαδρομές και άπειρα



λεφτά:

Στο κεντρικό μενού κρατήστε πατημένο το <SHIFT> και πληκτρολογήστε "RST2". Στη συνέχεια πιέστε το <ENTER>. Αν όλα γίνουν σωστά, θα ακούσετε παλαμάκια, κάτι που σημαίνει ότι έχει ενεργοποιηθεί το cheat.

• **Απόκτηση όλων των facilities:**

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πιέστε <SHIFT> και <Z>

• **Απόκτηση όλων των rides:**

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πιέστε <ALT> και <Z>.

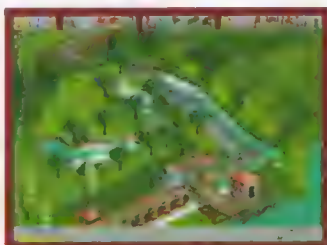
• **Απόκτηση όλων των shops:**

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πιέστε <CTRL> και <Z>.

Προσοχή, τα τρία προαναφερόμενα cheats μπορεί να μη λειτουργούν σε όλες τις versions του παιχνιδιού.

• **Κρατήστε τους επισκέπτες στο λούνα παρκ:**

Τοποθετήστε στην είσοδο του λούνα παρκ μία πινακίδα που να



γράφει "Do not enter". Με αυτόν τον τρόπο οι επισκέπτες θα παραμένουν εντός του πάρκου, θα ξοδεύουν χρήμα και θα ανεβαίνει συνεχώς το rating (τους ηλίθιους!).

• **Επιδιορθώστε αυτοστιγμεί τα χαλασμένα τρενάκια:**

Αν καταστραφεί ένα τρενάκι κάποιας διαδρομής, κάνετε pause, πιέστε δύο φορές το κόκκινο κουμπί και βρείτε από το pause. Το τρενάκι θα γίνει καλύτερο από ό,τι ήταν καινούριο!

• **Εξτρα χρήμα:**

Προσπαθήστε να προσελκύσετε όσο το δυνατόν περισσότερους επισκέπτες και βέβαια να αποκτήσετε αρκετά χρήματα μέχρι τον Μάρτιο του δεύτερου έτους. Στη συνέχεια κατεβάστε τα ρολά του μαγαζιού και περιμένετε για έναν ολόκληρο χρόνο. Μετά την παρέλευση του έτους, ένας άνδρας με μπλε κοστούμι θα εμφανιστεί και θα φανεί εξαιρετικά γενναιοδωρός μαζί σας (\$1.000.000).

• **Προσλάβετε τον... Αϊνστάιν:**

Για να εκτινάξετε το research σας στα ύψη, βρείτε τον Guest #1 και ονομάστε τον "E=MC2". Επειτα μετονομάστε τον Guest #2 σε "E=MC3". Οι δυο τους θα συναντηθούν και θα αρχίσουν να συνομιλούν περί... θεωρίας της σχετικότητας. Όταν σας ζητήσουν να προσληφθούν ως research devel-

opers, δεχθείτε αμέσως. Με τη βοήθειά τους, μέσα σε έναν χρόνο θα έχετε αποκτήσει τις πιο νέες διαδρομές και ένα τσουβάλι λεφτά!

• **Αυξήστε το rating του λούνα παρκ σας:**

Αν και πιθανότατα επιλήψιμη η μέθοδος που ακολουθεί από ηθικής πλευράς, σίγουρα έχει αποτέλεσμα. Κρατήστε ψηλά το rating, απλώς... πνίγοντας τους δυσареστημένους επισκέπτες! (Κάνετε κλικ πάνω στον επισκέπτη και χρησιμοποιήστε το ripser icon για να τον ρίξετε στο νερό.)

• **Κοροιδέψτε τους επισκέπτες σας (ή μάλλον το παιχνίδι):**

Αν βλέπετε να πέφτει η δημοτικότητα κάποιου rollercoaster του λούνα παρκ σας, αντικαταστήστε ένα κομμάτι της πίστας με το... ίδιο. Ετσι, χωρίς να αλλάζετε το σχεδιασμό της διαδρομής, ουσιαστικά ξεγελάτε τους επισκέπτες, οι οποίοι ξαναβρίσκουν το ενδιαφέρον τους για τη συγκεκριμένη διαδρομή.

• **Αποκτήστε πρόσβαση στο Mega Park Utopia:**

Αν καταφέρετε με τον έναν ή τον άλλο τρόπο να ολοκληρώσετε όλα τα σενάρια του παιχνιδιού, θα αποκτήσετε πρόσβαση σε μία τεράστια κενή περιοχή για να τη διαμορφώσετε όπως εσείς θέλετε, χωρίς κανέναν περιορισμό και κανένα objective για να ολοκληρώσετε. Πραγματική ουτοπία!

## SPACE EMPIRES 4

Ψιλοάγνωστο project χαμηλών προδιαγραφών, αλλά με εκπληκτικό βάθος, που απευθύνεται σε σκληροπυρηνικούς strategy gamers. Δεν είμαι σίγουρος αν θα υπήρχαν πολλοί από αυτούς που θα καταδέχονταν να χρησιμοποιήσουν cheats, αλλά εγώ τα δίνω, ούτως ή άλλως (γι' αυτούς που δυ-



σκολεύονται κάπως περισσότερο).

• Στην Empire Status Screen κρατήστε πατημένο το <CTRL> και πληκτρολογήστε MONEY, για να αποκτήσετε 100.000 επιπλέον σε κάθε resource.

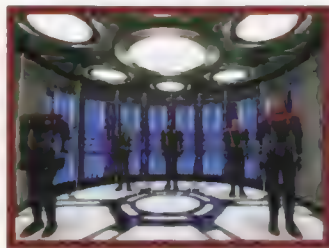
• Στη Ship Report Screen κρατήστε πατημένο το <CTRL> και πληκτρολογήστε MOVEMENT, για να μεγιστοποιήσετε το movement του διαστημοπλοίου.

• Στη Ship Report Screen κρατήστε πατημένο το <CTRL> και πληκτρολογήστε REPAIR, για να επιδιορθώσετε το διαστημόπλοιο.

## STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE (DEMO)

Κάθε νέο παιχνίδι της σειράς Star Trek ξεσηκώνει αμέσως το ενδιαφέρον των απανταχού trekkies. Σε αυτούς ακριβώς αφιερώνουμε τους παρακάτω κωδικούς, οι οποίοι όμως λειτουργούν με σιγουριά μόνο στο demo του παιχνιδιού.

Με τη γνωστή μέθοδο της κονσόλας (πατήστε το πλήκτρο " ~ "



για να ανοίξει, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού), εισάγετε τη φράση "sv\_cheats 1" για να ενεργοποιηθεί το cheat mode. Από εκεί και πέρα πληκτρολογήστε οτιδήποτε από τα παρακάτω:

• **GOD:** Για να γίνετε άτρωτος.

• **NOCLIP:** Για να περνάτε ελεύθερα μέσα από τους τοίχους.





● **GIVE X:** Για να αποκτήσετε το αντικείμενο X. Οπου X οτιδήποτε από τα ακόλουθα: Phaser, Compression Rifle, Scavenger Rifle, IMOD, Tricorder, Health, Ammo, All.

## VIETNAM: BLACK OPS

Ένα first person shooter που απευθύνεται σε πολύ συγκεκριμένο κοινό, καθώς δεν προσφέρει τίποτε



νεότερο στον κόσμο των action παιχνιδιών. Όσοι διαθέτουν τον τίτλο αυτό, μάλλον θα εκμηδύνουν τις

βοήθειες που παραθέτουμε στη συνέχεια.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πιάστε το πλήκτρο <T> για να εμφανιστεί η κονσόλα διαλόγου. Εκεί εισάγετε τα cheats που ακολουθούν:

● **god:** Για να μπειτε σε God mode.

● **weapons:** Για να αποκτήσετε όλον τον οπλισμό.

● **ammo:** Για να αναπληρώσετε τα πυρομαχικά σας.

● **noclip:** Για να περνάτε ελεύθερα από εμπόδια και τοίχους.

● **removeai:** Για να εξαφανιστούν οι αντίπαλοί σας.

● **easy:** Για να μπειτε στο easy mode του παιχνιδιού.

● **normal:** Για να μπειτε στο normal mode του παιχνιδιού.

● **hard:** Για να μπειτε στο hard mode του παιχνιδιού (για τους σκληρούς και απαιτητικούς).

PC

## TA HINTS 'N' TIPS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 10 ΤΕΥΧΩΝ

## COMMAND LINE

Επειδή πολλά cheats απαιτούν την έναρξη του παιχνιδιού με τη χρήση της command line, σας δίνουμε την περιγραφή της διαδικασίας φορτώματος ενός προγράμματος με χρήση γραπτής εντολής και εισαγωγή παραμέτρων στην εντολή αυτή.

● Από το desktop των Windows πατήστε "Start" κι επιλέξτε "Run..."

● Από το παράθυρο "Run" σας δίνεται η δυνατότητα να τρέξετε το οποιοδήποτε εκτελέσιμο πρόγραμμα (.bat, .exe) με χρήση γραπτής εντολής (command). Η διαδικασία είναι γνώριμη σε εκείνους που έχουν χρησιμοποιήσει το DOS στο παρελθόν. Για να οδηγηθείτε στο folder που είναι αποθηκευμένο το εκτελέσιμο πρόγραμμα πατήστε το πλήκτρο "Browse..."

● Από το παράθυρο "Browse" επιλέξτε διαδοχικά τα folders έως όπου να φτάσετε σε εκείνο που περιέχει το εκτελέσιμο πρόγραμμα. Προσέξτε ότι στο παράθυρο των περιεχομένων κάθε φακέλου, πλην των εικονιδίων των folders εμφανίζονται και τα εικονίδια των εκτελέσιμων προγραμμάτων. Βρείτε το εκτελέσιμο πρόγραμμα και κάνετε διπλό κλικ στο εικονίδιό του...

● Επιστρέψτε στο παράθυρο "Run", όπου πλέον στο πλαίσιο της command line φαίνεται η εντολή κλήσης του εκτελέσιμου αρχείου. Για να προσθέσετε την παράμετρο που θέλετε, κάνετε κλικ αμέσως μετά το κλείσιμο των εισαγωγικών, πληκτρολογήστε την παράμετρο, πιάστε "OK" και απλώς περιμένετε να ολοκληρωθεί το φόρτωμα...

### ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

### ΤΕΥΧΟΣ

688(II) HUNTER-KILLER	120
AGE OF RIFLES	118
AIRLINE TYCOON	119
ALIEN NATIONS	122
ALIENS vs. PREDATOR	124, 125
ARMY MEN: AIR TACTICS	126
BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST	124
BEETLE CRAZY CUP	123
BUSINESS TYCOON	125
CARNIVORES	113
CODENAME EAGLE	121
DAGGERFALL	124
DAIKATANA	124
DAMAGE INC.	118
DEMOLITION RACER	123
DEUS EX	126
DIE HARD TRILOGY 2	121
DISCIPLES: SACRED LANDS	120
DOGS OF WAR	126
DRAGONSFIRE: WELL OF SOUL	118
EARTH 2150	123
EARTHWORM JIM 3D	121
EMERGENCY - FIGHTERS FOR LIFE	121
EXPENDABLE	121
F22 LIGHTNING 3	122
FIFA 2000	124
FINAL FANTASY VIII	125
FLYING HEROES	126
GANGSTERS	120
GORKY 17	120
GROUND CONTROL	126
HARD TRUCK 2	125
HEAVY GEAR II	123
HOMEWORLD	123
HUNT FOR THE RED BARON (DEMO)	124
HYPE: THE TIME QUEST	120
ICEWIND DALE	126
IMPERIUM GALACTICA II: ALLIANCES	124
INTERSTATE '82	119
KINGPIN	120
LE MANS 24 HOURS	118
LUCKY LUKE	123
MAJESTY	122
MAYDAY	125
MDK 2	126
MEAT PUPPET	119
MECH COMMANDER GOLD	118
MESSIAH	121, 122
MIDTOWN MADNESS	125

### ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

### ΤΕΥΧΟΣ

MIGHT & MAGIC VII	123
MOB RULE	119
MOTO RACER 2	123
MOTOCROSS MADNESS 2	126
NBA INSIDE DRIVE 2000	121
NEED FOR SPEED 5: PORSCHE 2000	123, 125
NOX	119
ODT: ESCAPE OR DIE TRYING	121
OUTCAST	123
PANZER GENERAL II: ASSAULT	120
PLANESCAPE: TORMENT	119, 121
PRINCE OF PERSIA 3D	125
RALLY CHAMPIONSHIP 2000	118
RAYMAN 2	120
RAYMAN FOREVER	118
RECOIL	119
RISK 2	124
ROLLERCOASTER TYCOON	119
SEPTERRA CORE	118
SHOGUN: TOTAL WAR	126
SINISTAR UNLEASHED	120
SOLDIER OF FORTUNE	121
SOUTH PARK RALLY	122
SPEED BUSTERS	122
STAR TREK: ARMADA	122, 123
STAR WARS: DROID WORKS	125
STAR WARS: FORCE COMMANDER	122
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	125
STARLANCER	123
SUBMARINE TITANS (DEMO)	118
SUPERBIKE 2000	124
SUPREME SNOWBOARDING	120
TACHYON: THE FRINGE	124
TEST DRIVE 6	118
THANDOR	126
THIEF 2: THE METAL AGE	121
THIEF GOLD	118
TOM CLANSY'S SSN	121
TOTAL ANNIHILATION:	
KINGDOMS	122
TRICK STYLE	122
ULTIMA IX: ASCENSION	119
VAMPIRE: THE MASQUERADE	126
WARGAMES	119
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	120
WARLORDS: BATTLECRY	126
WARZONE 2100	122
WET ATTACK	124
WILD METAL COUNTRY	125



Τα παιχνίδια του χρόνου πάνω στη Γη, στον πλανήτη μας: Ταξιδεύεις με αεροπλάνο δυτικά και χάνεις χρόνο -περίπου δύο ώρες- μέχρι τη Νότια Αμερική, ταξιδεύεις ανατολικά και κερδίζεις περίπου τον ίδιο χρόνο. Έτσι και ο ήρωας του Ιουλίου Βερν στο περίφημο βιβλίο του "Ο γύρος του κόσμου σε 80 ημέρες" επέστρεψε μία ημέρα νωρίτερα από τη μέρα του στοιχήματος, χωρίς να το συνειδητοποιήσει. Εσείς διαβάσετε αυτό το άρθρο αρχές Σεπτέμβρη και εγώ το γράφω στις 25 Ιουλίου, ακριβώς 30 ώρες προτού πετάξω προς την Ανατολή. Έχετε σκεφθεί ποτέ πώς είναι να γράφετε για χρόνο που δεν έχει ακόμη έρθει;

### ULTIMA 9 ASCENSION

Συνεχίζουμε από εκεί όπου είχαμε μείνει στο προηγούμενο τεύχος, από το Hylthloth Dungeon.

Εγγραφα ότι, περνώντας τις καλόνες με τη σωστή σειρά, φτάνεις στο πράσινο pedestal που έχει στα αριστερά και τα δεξιά του δύο στρόφιγγες. Γυρνώντας τις στρόφιγγες ανοίγεις δύο κλειστές portcullis (με την αριστερή -όπως κοιτάς- ανοίγεις την portcullis που είναι σε αυτό το δωμάτιο, με τη δεξιά -πάλι όπως κοιτάς- ανοίγεις μία άλλη που είναι παρακάτω). Τώρα τοποθέτησε το πράσινο αγαλματίδιο επάνω στο πράσινο pedestal που βρίσκεται εκεί, ώστε να ανοίξεις μία άλλη portcullis προς το τέλος αυτού του Dungeon. Αυτή είναι η ΠΡΩΤΗ από το τέλος portcullis που ανοίγεις. Αφού κάνεις όλα τα προσαναφερόμενα, πέσε στο νερό, καλύμψε με μέχρι την πλατφόρμα στην οποία μπηκεις για πρώτη φορά, ανέβα τα σκαλιά (για το πρώτο πρέπει να πατήσεις το πλήκτρο "C" για να ανεβείς σε αυτό) και πήδηξε στη διπλανή πλατφόρμα, επάνω στην οποία βρίσκεται η portcullis του δωματίου που λίγο πριν άνοιξες. Μπες μέσα, σκότωσε τις δύο αράχνες και άνοιξε το σεντούκι που υπάρχει εκεί. Πάρε από αυτό τα rotions και τα χρήματα. Βγες έξω από την άλλη μεριά από αυτήν από την οποία μπηκεις και πήγαινε στην πρώτη διασταύρωση που θα συνα-



ντήσεις. Στρίψε δεξιά και μπες σε ένα δωμάτιο που στη μέση έχει νερό. Σκότωσε τους δύο ποντικούς που θα συναντήσεις εδώ και πρόσεξε ότι στη δεξιά μεριά του δωματίου υπάρχει ένα σεντούκι. Πάρε από αυτό το μπλε αγαλματίδιο (blue statue key), καθώς και τα υπόλοιπα αντικείμενα που θα βρεις (χρήματα, rotions). Τώρα γύρνα πίσω στη διασταύρωση στην οποία προηγουμένως έστριψες δεξιά για να έρδεις εδώ και, όπως τώρα πια φτάνεις σε αυτήν, στρίψε για άλλη μία φορά δεξιά.

**ΣΗΜΕΙΩΣΗ:** Στο σημείο αυτό διαπίστωσα το εξής bug που νομί-

ζω ότι δεν έχει καταγραφεί από άλλον μέχρι τώρα: Για να ξαναπαίξω αυτό το dungeon φόρτωσα κάποια από τα παλιά μου saves. Παρατήρησα, λοιπόν, ότι είχα ενεργοποιημένο το spell Light, το οποίο μου είχε καταναλώσει σχεδόν όλο το mana. Επιχειρώ να το απενεργοποιήσω (αυτό γίνεται κάνοντας ξανά κλικ στο αντίστοιχο spell του βιβλίου σου) και βλέπω ότι όλα τα spells -εκτός από τα λεγόμενα linears- είχαν εξαφανιστεί. Δεν φαινόταν πουθενά η γραφική απεικόνισή τους που κανονικά έπρεπε να υπάρχει και η οποία καταγράφεται στο βιβλίο σου με τα ξόρκια (spells) όταν μαθαίνεις ένα spell. Είχαισα το βιβλίο παραξενεμένος, διότι δεν χωρούσε το μυαλό μου το ότι δεν είχα μάθει κανένα spell. Προσπαθούσα να καταλάβω τι συνέβαινε, να θυμηθώ τι είχα κάνει. Κανονικά έπρεπε να είχα σχεδόν όλα τα spells του πρώτου κύκλου, εκτός από το Create Reagents. Ξανανοίγω το βιβλίο, και πάλι τίποτα. Και όμως, η φωτιά που παράγει το spell Light "έκαψε" επάνω από το κεφάλι μου και συνέχιζε να "τρώει" mana. Παράξενα πράγματα! Ενστικτωδώς κάνω κλικ επάνω στο KENO ICON του spell Light. Και ο μεγάλος μάγος των bugs του παιχνιδιού έκανε το θαύμα του: Το spell απενεργοποιήθηκε και μόλις ξανανοίξα το βιβλίο όλα τα icons των spells του πρώτου κύκλου που



Αδιδόνηκτη μαρτυρία Νο 2: Η φωτογραφία δείχνει την πέσιμη portcullis στο πρώτο τμήμα του dungeon αυτού, τη στιγμή που άνοιξε...



είχα μάθει υπήρχαν κανονικά στη δέση τους, είχαν εμφανιστεί ως διά μαγείας από το πουθενά! Τώρα μη με ρωτήσετε τι συνέβη και χάθηκαν τα γραφικά εικονίδια που δείχνουν ποια spells έχεις μάθει. Μάλον αυτό το καταραμένο φάντασμα που έχει φωλιάσει στον υπολογιστή μου, και το οποίο δεν μπορώ να εντοπίσω με τίποτα, φταίει.

Ας επανέλθουμε στο παιχνίδι, όμως. Γράψαμε ότι στρίβεις δεξιά στη διασταύρωση. Προχώρα μέχρι να συναντήσεις την επόμενη διασταύρωση. Εδώ στρίβεις δεξιά και μπαίνεις στο δωμάτιο που είναι μπροστά σου, αφού κόψεις τους ιστούς από την πόρτα. Στο κέντρο του δωματίου υπάρχει ένα κόκκινο pedestal. Σκοτώνεις τους δύο αρουραίους που συναντάς και μαζεύεις πρώτα όλα τα χρήσιμα αντικείμενα που είναι συγκεντρωμένα στο δωμάτιο. Στη βορειοδυτική γωνία (η πυξίδα θα δείχνει περίπου ανάμεσα στα N και W) θα βρεις το scroll Light Heal. Τοποθέτησε το κόκκινο αγαλματίδιο επάνω στο κόκκινο pedestal και θα δεις ένα βίντεο που δείχνει ότι μία άλλη portcullis, η οποία είναι προς το τέλος του dungeon και την οποία δεν μπορείς να δεις κανονικά, ανοίγει. Αυτή είναι η ΔΕΥΤΕΡΗ από το τέλος portcullis που ανοίγεις. Φύγε από την έξοδο που είναι απέναντι από εκείνη από την οποία πήγες και στην κάθετη διασταύρωση που θα συναντήσεις στρίψε δεξιά. Στο δωμάτιο αυτό, στη μέση του οποίου υπάρχει νερό και γύρω γύρω ένα πεζούλι, στρίψε αμέσως δεξιά και σκότωσε τον αρουραίο που θα σου επιτεθεί. Παρατήρησε ότι μπροστά σου -όπως πρέπει να κοιτάς τώρα- υπάρχει μία στρόφιγγα. Επίσης, παρατήρησε ότι γυρνώντας τη χαμηλώνει για λίγο η στάθμη του νερού που υπάρχει στο δωμάτιο και ότι κάτω υπάρχει ένα κίτρινο αγαλματίδιο. Περιμένα να ανέβει η στάθμη του νερού, γύρνα για ακόμη μία φορά τη στρόφιγγα και γρήγορα κατέβα, πάρε το κίτρινο αγαλματίδιο και σκαρφάλωσε πίσω από την καταπορικτή πλατφόρμα που είναι σχεδόν δίπλα στη στρόφιγγα. Τώρα γύρνα προς τα πίσω



Επιθετώντας το μολύβι αγαλματίδιο.

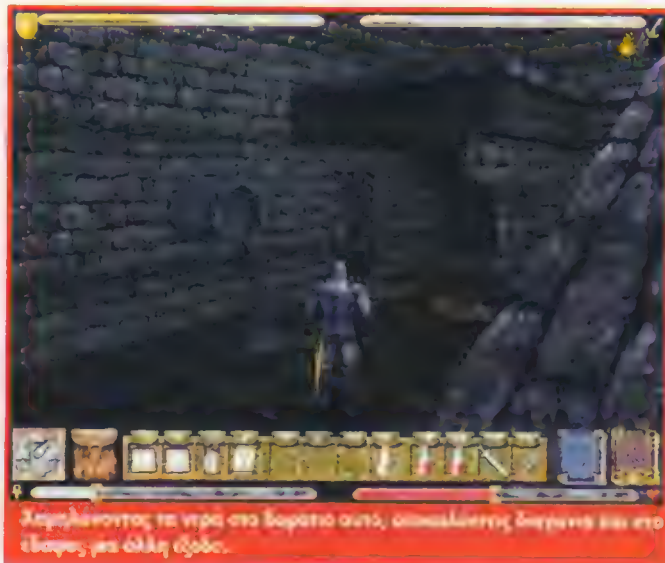
και πήγαινε όλο ευθεία (περνώντας, δηλαδή, το σημείο από το οποίο πήγες εδώ). Κόβε με το σπαθί σου τους ιστούς των αραχνών, όπου αυτό είναι αναγκαίο, για να προχωρήσεις και στην πρώτη διασταύρωση που θα συναντήσεις σταμάτησε. Παρατήρησε ότι στο νότιο δωμάτιο υπάρχει ένας binding circle, όπου μπορείς να μάθεις κάποια spells, αν φυσικά έχεις τα κατάλληλα scrolls και τα αντίστοιχα συστατικά (reagents). Στο βόρειο δωμάτιο υπάρχει ένα σιντριβάνι και ένα μπλε pedestal (σε εμένα από μακριά δείχνει πράσινο). Το σιντριβάνι δεν κάνει τίποτα, γι' αυτό αγνόησέ το. Στο μπλε pedestal τοποθέτησε το μπλε αγαλματίδιο και θα δεις ένα βίντεο, στο οποίο μία άλλη portcullis -που είναι προς το τέλος του dungeon και δεν μπορείς να τη δεις κανονικά- ανοίγει. Αυτή είναι η ΤΡΙΤΗ από το τέλος portcullis που ανοίγεις ή η δεύτερη, αν μετρηθούν από τη μεριά που τις συναντάς. Φύγε από το δωμάτιο αυτό και στη διασταύρωση (απέναντι είναι το δωμάτιο με το binding circle) στρίψε δεξιά. Ακολούθησε το διάδρομο μέχρι να βρεις μία είσοδο. Πριν να μπεις κάνε save. Τοποθέτησε τον εαυτό σου έτσι ώστε να βλέπεις από την είσοδο και παρατήρησε ότι σε περιμένει ένας Wyrmguard. Πρόσεξε, διότι δεν πρόκειται για σύντροφό σου, επομένως πρέπει να τον πολεμήσεις μέχρι τέ-

λους. Οπλίσου με το σπαθί σου και μπες. Αφού τον σκοτώσεις (δεν είναι τίποτα το δύσκολο), κάνε πάλι save. Παρατήρησε ότι μέσα στα νερά, μπροστά σου, κυκλοφορούν predatory fishes. Πρέπει να είσαι γρήγορος. Αν έχεις ένα τόξο, μπορείς να δοκιμάσεις να σκοτώσεις μερικά από αυτά ενώ στέκεσαι επάνω στις πλατφόρμες, καθώς θα κολυμπούν μπροστά σου.

Πέσε στο νερό (χωρίς να κρατάς το όπλο σου) και κολύμησε πολύ γρήγορα μέχρι την επόμενη πλατφόρμα. Με το πλήκτρο "C" (climb - σκαρφάλωσε) ανέβα. Προχώρησε μέχρι την άλλη άκρη της, κάνε πάλι save. Ξαναπέσε στο νερό και πάλι πολύ γρήγορα κολύ-

μησε στην επόμενη (δεύτερη κατά σειρά) πλατφόρμα. Με το πλήκτρο "C" ανέβα επάνω της. Προχώρησε μέχρι την άλλη άκρη της και πέσε πάλι στο νερό. Κολύμησε πολύ γρήγορα στην επόμενη πλατφόρμα (τρίτη κατά σειρά). Με το πλήκτρο "C" ανέβα επάνω της και θα δεις μπροστά τη βάση του Dark Column της περιοχής. Μπροστά σου είναι άλλη μία, η τελευταία πλατφόρμα. Πέσε στο νερό, κολύμησε γρήγορα προς αυτήν και πατώντας το πλήκτρο "C" ανέβα επάνω της. Κάνε πάλι save. Η είσοδος της βάσης της Dark Column είναι κάτω από το νερό και από την άλλη μεριά από αυτή που βλέπεις. Βάλε μερικά κίτρινα φίλτρα (yellow healing potions) στο ζωνάρι σου για κάθε ενδεχόμενο και πέσε στο νερό. Κολύμησε στην άλλη μεριά της Dark Column. Προσπάθησε να αποφύγεις τα predatory fishes, αλλιώς πινε από τα healing potions για να αναπληρώσεις την ενέργειά σου. Όταν φτάσεις στην άλλη μεριά της Dark Column, βούτηξε και μπες στο άνοιγμα που βρίσκεται στη βάση της. Προχώρησε και θα μπορείς να αναπνέεις κανονικά. Πάρε το GLYPH OF HUMILITY που βλέπεις μπροστά σου. Τώρα ξαναπέσε στο νερό και κολύμησε στην επιφάνεια.

**ΣΗΜΕΙΩΣΗ:** Μερικές φορές σε ακολουθεί μέσα στο τούνελ ένα predatory fish, το οποίο σου φρά-



Χαμηλώνοντας τη νερά στο δωμάτιο αυτό, αποκαλύπτεται δωμάτιο και στο ελαφρύ για άλλη έξοδο.



# ADVENTURE SOS

ζει την έξοδο. Πρέπει να το σκοτώσεις πρώτα με ένα τόξο (ή όπως αλλιώς μπορείς) και μετά να πέσεις στο νερό.

Γρήγορα κολύπησε στην άλλη μεριά της Dark Column και ανέβα επάνω στην πρώτη πλατφόρμα που συναντάς. Κάνε save και ακολουθώντας την αντίστροφη πορεία φτάσε μέχρι την έξοδο αυτού του δωματίου. Μπες στο τούνελ, προχώρησε, στρίψε στη γωνία, πέρνα την πρώτη διασταύρωση και, μόλις δεις το επόμενο στενό στα αριστερά σου, σταμάτησε. Γύρνα, ώστε να κοιτάς νότια, και... σκέψου για λίγο.

Μέχρι τώρα έχουμε βρει και τα τέσσερα έγχρωμα αγαλματίδια και έχουμε τοποθετήσει στα αντίστοιχα pedestals τα τρία από αυτά. Έχουμε επίσης πάρει και το Glyph of Humility. Τι μας μένει; Να βάλουμε το τελευταίο (κίτρινο) αγαλματίδιο στο αντίστοιχο pedestal. Πού έχουμε δει ένα κίτρινο pedestal; Στο δωμάκι στο οποίο ανεβαίνεις με το ασανσέρ, επάνω από εκεί όπου βρήκαμε τις swap boots.

Πρέπει, λοιπόν, να πάμε στο δωμάτιο με το ασανσέρ στην αρχή περιόδου αυτού του dungeon. Όπως έχεις στρίψει και κοιτάς νότια, προχώρησε ευθεία, πέρνα το δωμάτιο στο οποίο τοποθέτησες το κόκκινο αγαλματίδιο, προχώρησε και πέρνα την πρώτη διασταύρωση που συναντάς ευθεία. Στη δεύτερη διασταύρωση στρίψε δεξιά. Προχώρησε



Βρίσκοντας το μωβ αγαλματίδιο στο διαφανές τμήμα του dungeon.

μέχρι το δωμάτιο με το μολυσμένο νερό και το ασανσέρ με τις αλυσίδες στο κέντρο του, κολύπησε μέχρι το ασανσέρ και ανέβα σε αυτό πατώντας το πλήκτρο "C". Το ασανσέρ-πλατφόρμα θα σε ανεβάσει επάνω. Εδώ βάλε το κίτρινο (και τελευταίο) αγαλματίδιο στο κίτρινο pedestal και θα δεις ένα βίντεο, στο οποίο μία άλλη portcullis που είναι προς το τέλος του dungeon και δεν μπορείς να τη δεις κανονικά ανοίγει. Αυτή είναι η ΤΕΤΑΡΤΗ από το τέλος portcullis που ανοίγεις ή η ΠΡΩΤΗ, αν μετρηθούν από τη μεριά που θα τις συναντήσεις.

Ανέβα πάλι στο ασανσέρ για να κατέβεις και πέσε στο νερό. Κολύ-

πησε προς την έξοδο του δωματίου. Ακολούθησε το τούνελ μέχρι την πρώτη διασταύρωση. Σε αυτήν στρίψε αριστερά. Προχώρησε ευθεία, πέρνα την επόμενη διασταύρωση συνεχίζοντας ευθεία, διέσχισε το δωμάτιο όπου τοποθέτησες το κόκκινο αγαλματίδιο και συνέχισε μέχρι να βρεις τον κάθετο δρόμο μπροστά σου. Στρίψε δεξιά και ξαναμπές στο δωμάτιο μέσα στο οποίο γυρνώντας τη στρόφιγγα χαμήλωσες τη στάθμη του νερού και βρήκες το κίτρινο αγαλματίδιο. Γύρισε για ακόμη μία φορά τη στρόφιγγα και παρατήρησε ότι, όταν χαμηλώνει η στάθμη του νερού στην άλλη άκρη της διαγωνίου από αυτήν στην οποία είσαι, φαίνεται στον τοίχο χαμηλά ένα άνοιγμα. Όταν χαμηλώσει η στάθμη (εν ανάγκη στρίψε για ακόμη μία φορά τη στρόφιγγα), μπες στην είσοδο που βλέπεις. Μπες στο τούνελ και προχώρησε μέχρι να βρεις το πρώτο άνοιγμα στα ΑΡΙΣΤΕΡΑ σου όπως προχωράς. (Υπάρχει και άλλη μία είσοδος γι' αυτό το τούνελ, πολύ πιο απλή, αλλά αυτή την αφήνω να τη βρείτε εσείς, μια και είναι προφανής.) Μπες στο καινούριο άνοιγμα και προχώρησε στο εσωτερικό του τούνελ. Κοιτώντας ψηλά, καθώς θα διασχίζεις το τούνελ, θα δεις υψωμένες portcullis. Είναι αυτές ακριβώς που σήκωνες όταν έβαζες τα τέσσερα έγχρωμα αγαλματίδια στα αντίστοιχα pedestals. Στο τέλος του, το τούνελ θα σε πε-

ράσει σε ένα νέο τμήμα του dungeon, του οποίου το κάτω μέρος των τοίχων είναι σαν διαφανές (εκπληκτική σύλληψη και εκτέλεση). Στο πρώτο κάθετο τούνελ που συναντάς στρίψε δεξιά και στη γωνία αριστερά. Στο πρώτο μονοπάτι που θα δεις δεξιά σου στρίψε και μπες μέσα. Προχώρησε στο δωμάτιο που βλέπεις μπροστά σου. Σκότωσε τον αρουραίο και από το σεντούκι πήρε το μωβ αγαλματίδιο. Βγες από τη δεξιά μεριά του δωματίου όπως κοιτάς το σεντούκι, στρίψε αριστερά και μετά πάλι αριστερά και σκότωσε τον άλλο αρουραίο που είναι εδώ. Στη μικρή διασταύρωση που συναντάς στρίψε αριστερά και κοίτα στο πάτωμα. Από το διαφανή τοίχο βλέπεις το σεντούκι που άνοιξες λίγο πριν. Στο έδαφος, στη γωνία του τοίχου με το πάτωμα, είναι ένα gold key. Πάρ' το και κάνε το γύρο μέχρι να ξαναφτάσεις στο δωμάτιο με το σεντούκι που άνοιξες λίγο πριν. Φύγε από την έξοδο που είναι ακριβώς απέναντι από το σεντούκι και στρίψε δεξιά στο κάθετο τούνελ που συναντάς. Στη γωνία στρίψε αριστερά και στη διασταύρωση δεξιά (αριστερά είναι μία κλειστή portcullis). Προχώρησε και μπες στο δωμάτιο όπου βρίσκεται ένα πολύ μεγάλο σεντούκι. Ανοίξε το με το χρυσό κλειδί που βρήκες λίγο πριν, σκότωσε τον αρουραίο που θα σου επιτεθεί από πίσω και παρατήρησε ότι μέσα στο σεντούκι είναι ένα βίντσι, ενώ στην αριστερή άκρη του καθώς κοιτάς υπάρχει ένας μοχλός. Μετακίνησέ τον και θα ανοίξει η portcullis πίσω σου. Γύρνα και πήγαινε σε αυτήν. Τα βασικά βάσανά σου τελείωσαν. Στο σημείο αυτό κάνε οπωσδήποτε save.

Στο πρώτο δωμάτιο που θα συναντήσεις στα αριστερά σου υπάρχει μία teleport. Όσοι θέλουν να φύγουν από το dungeon αυτό δεν έχουν παρά να ανεβούν επάνω της. Θα τηλεμεταφερθούν σε ένα μικρό δωμάκι μπροστά στο οποίο θα υπάρχει νερό. Βούτηξε σε αυτό, κολύπησε στο βυθό του, μόλις φτάσεις κάτω στο τούνελ στρίψε ανάποδα, μια και μπροστά σου είναι μία κλειστή portcullis, στη γωνία



Βγαίνοντας «επιτέλους» έξω από το dungeon αυτό.





Αποκλεισμένος τον τοίχονα.



στρίψε δεξιά και προχώρησε ελάχιστα (στο επόμενο μικρό τμήμα). Κοιτώντας επάνω θα δεις ένα άνοιγμα. Κολύμπησε σε αυτό και ανέβα στην επιφάνεια του νερού. Βγες στην αμμόδη ακτή και πάτα τα πλήκτρα CTRL + M για να δεις πού βρίσκεσαι και πώς θα φύγεις από εδώ. (Είσαι πίσω στο νησί New Magincia.)

Ας ξαναγυρίσουμε, όμως, στο dungeon, στο σημείο όπου πήρες την τηλεμεταφορά. Το dungeon κανονικά δεν τελειώνει εδώ. Έχει ένα δεύτερο και εξαιρετικά δύσκολο κομμάτι. Αντί, λοιπόν, να ανέβεις στην teleport, μπορείς να δοκιμάσεις τα εξής: Στο ίδιο δωμάτιο με την teleport υπάρχει μία στρόφιγγα. Γυρνώντας τη θα πέσει νερό μέσα στο δωμάτιο και, όταν αυτό σταματήσει, στο πάτωμα θα δεις ακόμη ένα κλειδί. Πάρε το. Εξερεύνησε το υπόλοιπο dungeon. Έχει ακόμη δύο δωμάτια. Το ένα είναι άδειο, ενώ το άλλο έχει ακόμη ένα pedestal. Στην άκρη του τούνελ, εκεί που είναι σχεδόν προφανές ότι ο τοίχος είναι χτιστός, στα δεξιά υπάρχει ένα κιβωτιάκι. Το πρόγραμμα το αναφέρει ως chest, ενώ θα έπρεπε να αναφέρει ως box. Τέλος πάντων. Ανοίξέ το με το κλειδί που βρήκες λίγο πριν. Βλέπεις έναν μοχλό. Μετακίνησέ τον και ο τοίχος θα εξαφανιστεί αποκαλύπτοντας ένα καινούριο τμήμα των τούνελ. Εδώ μέσα θα βρεις δύο κλειστές portcullis. Αυτό το τμήμα του dungeon δεν έχει κάτι που θα χρειαστεί οπωσ-

δήποτε ο χρήστης για να τελειώσει το παιχνίδι. Γι' αυτό ακριβώς και οι δημιουργοί του έβαλαν εδώ την teleport, ώστε όσοι θέλουν να μπορούν να φύγουν και οι ταλμηροί να προσπαθήσουν να συνεχίσουν. Σε αυτό το δεύτερο τμήμα του dungeon υπάρχουν άλλα τέσσερα αγαλματίδια που πρέπει να βρεις (ήδη έχουμε πάρει ένα μωβ) και τέσσερα αντίστοιχα pedestals για να τα τοποθετήσεις (ήδη έχουμε βρει ένα). Εδώ βρίσκονται και οι πιο δύσκολοι γρίφοι του παιχνιδιού.

Εγώ βρήκα μεν το νέο αυτό κομμάτι, αλλά όσο και να προσπάθησα δεν μπόρεσα να το περάσω. Ξέρω, έχω καταλάβει -έτσι πιστεύω τουλάχιστον- τι πρέπει να κάνω, αλλά δεν μπορώ να το περάσω. Είναι πάνω από τις δυνάμεις μου. Ίσως κάποιοι από εσάς τα καταφέρουν.

Γιατί δεν μπορώ να τελειώσω το συγκεκριμένο κομμάτι; Διαβάστε τι γρίφους περιλαμβάνει: Αν προσέξεις καλά θα βρεις μέσα σε αυτό οκτώ μικρές στρόφιγγες. Κινώντας καθεμία παράγεται χρώμα. Πρέπει, λοιπόν, να κινήσεις τις τέσσερις που είναι στο κάτω μισό μέρος (αν έχω καταλάβει σωστά), ώστε να παραχθεί το ίδιο χρώμα για να ανοίξει η κάτω portcullis, και τις τέσσερις που είναι στο άλλο μισό, ώστε να δώσουν και αυτές ίδιο - αλλά διαφορετικό με το προηγούμενο - χρώμα και έτσι να ανοίξει και η πάνω portcullis! Πανικός, δηλαδή...

Φαίνεται ότι δεν είμαι κατάλληλος ούτε για μουσικούς ούτε -από ό,τι φαίνεται- για χρωματικούς γρίφους. Έτσι μένω καλλημένος εδώ όσο και αν έχω προσπαθήσει να ξεφύγω. Αν κάποιος από εσάς μπόρεσει να ανοίξει αυτές τις δύο portcullis, ας επικοινωνήσει μαζί μου είτε μέσω του περιοδικού είτε μέσω e-mail στην address shodan@otenet.gr

Τελεία και παύλα, που λένε.

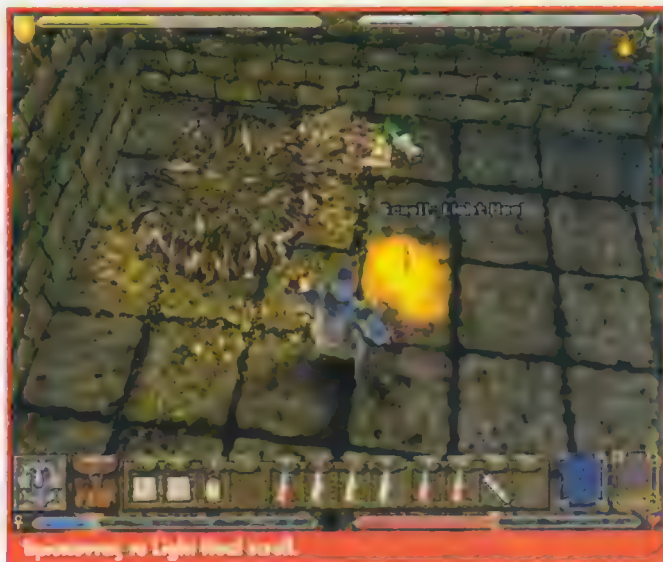
## ΣΗΜΕΙΩΣΗ ΤΗΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑΣ ΣΤΙΓΜΗΣ

Ενώ είχα τελειώσει το άρδρo και ξανάπαιζα το dungeon για να τραβήξω τις φωτογραφίες που θα έμπαιναν στο περιοδικό, κατάφερα να ανοίξω τις δύο portcullis. Τελικά,

είναι πολύ πιο απλό από ό,τι αρχικά πίστευα: Κάθε τετράδα στροφίγων πρέπει να γυριστεί με τη σωστή σειρά. Αν γίνει λάθος, όλη η τετράδα κάνει reset. Έτσι, με το trial & error δεν αργεί να βρεθεί η σωστή σειρά. Εφπιαξα ένα σχεδιάγραμμα, αλλά λόγω έλλειψης χρόνου θα το δείτε στο επόμενο τεύχος. Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλον μήνα.

Όσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο λεκανοπέδιο, καλό είναι να βάσετε μέσα στο γράμμα και το τηλέφωνό σας - εφόσον έχετε, φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, διότι δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο στο οποίο έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθάμε.

PC



Προσπαθώντας να ανοίξω τον τοίχο.



## DIABLO 2 Σατανικές σκέψεις!

Όταν πρωτοείδα το single mode του Diablo 2, δεν πίστευα στα μάτια μου. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού υιοθέτησαν τη λογική του save system που είχε το multiplayer mode του Diablo 1 (το single player mode, ως γνωστόν, είχε κανονικό save system), τόσο στο multiplayer mode του Diablo 2 όσο και στο single mode του παιχνιδιού αυτού.

**Γ**ια να είμαι όμως και, τυπικά, δίκαιος, οφείλω να παραδέσω τη λογική που επικράτησε (πιστέψτε με, όχι αβασάνιστα) στους δημιουργούς του παιχνιδιού, η οποία τελικά οδήγησε στην κατάργηση του save system στο single player mode. Τι σκέφθηκαν, λοιπόν, οι δημιουργοί σχετικά με το σύστημα των saves; Παρακολουθώντας τα σχετικά forum του Diablo 1, τόσο στο Battle.net όσο και στα διάφορα fan sites, κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι το multiplayer mode του Diablo 1 προκαλούσε μεγαλύτερη ένταση στους παίκτες απ' ό,τι το single player. Γιατί συνέβαινε αυτό;

Πρέπει να παραδεχτούμε ότι το "κοινό" save system που έχουν υιοθετήσει σχεδόν όλα τα παιχνίδια, επιτρέποντας στο χρήστη να σώζει όποτε θέλει, του αφαιρεί την αίσθηση της ανανέωσης που συνήθως υπάρχει πριν από το φινάλε ενός τέτοιου παιχνιδιού. Τι κάνει ένας χρήστης (π.χ. εγώ) σε μια τέτοια περίπτωση; Σώζει συνέχεια τη θέση του, έπειτα από κάθε 2-3 καλά κτυπήματα που δίνει στον εχθρό του. Αν σκοτωθεί, φορτώνει ένα προηγούμενο save και συνεχίζει ή αν ακόμη δει ότι η μάχη δεν εξελίσσεται όπως λογάριαζε (π.χ. έχει κάνει καμιά 10αριά fireball spells μέχρι που τελικά συνειδητοποιεί ότι ο αντίπαλος είναι απρόσβλητος από το spell αυτό, αλλά εν τω μεταξύ έχει χάσει

όλο το mana), φορτώνει μια προηγούμενη θέση και δοκιμάζει κάτι άλλο. Είναι γεγονός ότι με το κλασικό σύστημα των saves δεν έχεις την αίσθηση μιας επικής μονομαχίας, μιας μονομαχίας μέχρι θανάτου, αφού το save στη συγκεκριμένη περίπτωση λειτουργεί περίπου ως cheat.

Οι δημιουργοί όμως του Diablo 2, κατά τη γνώμη μου, έφτασαν στο άλλο ακρό. Θα δεχόμουν, για παράδειγμα, να μη σε αφήνει το παιχνίδι να σώσεις κατά τη διάρκεια μιας μεγάλης μάχης στο τέλος κάθε πράξης. Έτσι, θα ήσουν υποχρεωμένος να αντιμετωπίσεις μια και έξω τον Mefisto, τον Diablo και τους άλλους σημαντικούς "κακούς" του παιχνιδιού. Αυτό θα το δεχόμουν, αντιλαμβανομένος ως έναν βαθμό τη λογική τους. Από το σημείο αυτό όμως μέχρι να μην μπορείς να κάνεις πουθενά save, έχουν τελειώσει άδικο. Δεν μπορεί να παίζεις ένα επίπεδο 3-4 ώρες και αν είναι ανάγκη να



κλείσεις για οποιονδήποτε λόγο τον υπολογιστή σου, το πρόγραμμα να σου ζητάει συγγνώμη και να σου λέει ότι πρέπει να ξαναρχίσεις από το τελευταίο waypoint που έχεις επισκεφθεί. Επιπλέον πρέπει να ξανακαθαρίσεις τις περιοχές αυτές από τα τεράτα που εν τω μεταξύ έχουν ξαναγεννηθεί, για να φτάσεις ύστερα από 2-3 επίπεδα στο σημείο όπου ήσουν προηγουμένως. Και όχι μόνο αυτό, αλλά αν σου ξαναπαρουσιαστεί οποιοδήποτε πρόβλημα, τι να κάνουμε, φτου και από την αρχή! Τη συγκεκριμένη επιλογή τη θεωρώ καθαρή αδικία και τελικά κοροϊδία.

Εδώ γεννιέται ένα δεύτερο πρόβλημα που αφορά στον ειδικό τύπο. Από τα αμερικανικά κυρίως περιοδικά, που έγραφαν κάθε τόσο "πή-

γαμε στα γραφεία της Blizzard και είδαμε το Diablo 2, και είναι φοβερό και κάνει και δείχνει" και "πάρτε αποκλειστικές" φωτογραφίες, πάρτε και συνεντεύξεις με τους δημιουργούς τους" και άλλα τέτοια, κανένα (το τονίζω με όλη μου τη δύναμη, ΜΑ ΚΑΝΕΝΑ) δεν είδε και δεν σχολίασε το πρόβλημα αυτό; Διότι δεν έχω δει σχεδόν κανέναν παίκτη που να μην έχει καυτηριάσει με τον ένα ή τον άλλο τρόπο την παντελή έλλειψη του save.

Περίπου την ίδια εβδομάδα με το Diablo μου ήρθε ένα αντίτυπο του Vampire: The Masquerade - Redemption, χωρίς συνοδευτικό manual, το οποίο παρουσιάζουμε στο τεύχος αυτό. Φανταστείτε την έκπληξή μου όταν προσπαθούσα να βρω save και save δεν έβρισκα. Δεν το χωρούσε το μυαλό μου. Δύο σημαντικά παιχνίδια μέσα στον ίδιο μήνα, τα οποία και τα δύο δεν είχαν save σύστημα; Επα-  
ναλαμβάνω ότι δεν είχα το manual του





# Παρασκηνία, σκέψεις και σχόλια για τα αγαπημένα σας games

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

παιχνιδιού, για να διαβάσω έγκαιρα αυτό που βρήκα ψάχνοντας; δηλαδή το παιχνίδι είχε ένα ιδιόμορφο save system, το οποίο λειτουργούσε όταν έκανες κλικ στο σταυρό που υπήρχε στο δωμάτιό σου. Κάπως μειωνόταν το κακό, μια και έπρεπε να ξαναγυρνάς εδώ για να κάνεις save. Ωστόσο όταν πρωτόπαιξα στην αρχή για αρκετή ώρα το παιχνίδι και ήμουν μέσα στα mines, χρειάστηκε να φύγω για μια δουλειά. Ε, πάλι η ίδια ιστορία! Δεν μπορούσα να κάνω save, δεν προλάβαινα να γυρίσω στην πόλη, αναγκάστηκα να κλείσω το παιχνίδι και την επόμενη φορά να το ξαναρχίσω από την αρχή. Χάλια τα νεύρα μου δηλαδή. Ευτυχώς, όμως, η εταιρία που το κυκλοφόρησε έγκαιρα ενημέρωσε τον κόσμο μέσω Internet ότι αναγνωρίζει τη συγκεκριμένη επιλογή ως λάθος και ότι το πρώτο match που ετοιμάζε θα διόρθωνε το πρόβλημα αυτό. Παλικαρίαία στάση, η οποία δεν μπορεί να μην επινεθεί. Οντως το match που κυκλοφόρησε έπειτα από λίγο καιρό προσέθετε στο παιχνίδι μία κανονική save ρουτίνα, ανακουφίζοντας τους παίκτες του παιχνιδιού που έχουν πρόσβαση στο Internet.

Σε αυτό το σημείο πρέπει να παραδεχτούμε ότι υπάρχει και μία άλλη κατηγορία παικτών, αυτοί που αγοράζουν μεν το παιχνίδι, αλλά δεν έχουν πρόσβαση στο Internet. Πού θα βρουν αυτοί τα patches που χρειάζονται; Διότι, ας μην κοροϊδευόμαστε, για κάθε σημαντικό παιχνίδι που κυκλοφορεί, έπειτα από λίγες μέρες ακολουθεί ένα patch, γεγονός που σημαίνει ότι όλα αυτά τα παιχνίδια δεν έχουν περάσει από τα σωστά quality tests. Η μόνη διέξοδος είναι τα περιοδικά του ειδικού τύπου, όπως το "PC Master", των οποίων τα συνοδευτικά CDs περιλαμβάνουν πάντα τα τελευταία patches για τα παιχνίδια που κυκλοφορούν. Τώρα αν κάποιος δεν θέλει να αγοράσει κανένα περιοδικό, γιατί δεν είναι υποχρεωμένος, τότε δυστυχώς αυτός, ο απλός χρήστης, αντιμετωπίζει ένα τεράστιο πρόβλημα, με αποκλειστική ευθύνη των εταιριών που κυκλοφορούν τα συγκεκριμένα παιχνίδια.

Ας ξαναγυρίσουμε όμως στο θέμα μας. Η ιστορία αυτή με το save σύστημα με έκανε να σκεφθώ πόσο πολύ έχουν αλλάξει τα δεδομένα στο χώρο των παιχνιδιών για τους υπολογιστές στα χρόνια που εγώ ασχολούμαι με το χώρο, δηλαδή από το 1984-85 και μετά.

Τον παλιό, καλό καιρό των μικροϋπολογιστών (1980 - 1988), όταν στην Ευρώπη κυριαρχούσαν οι Spectrum 48K, ο Amstrad και ο Commodore 64, τα πράγματα ήταν πολύ απλά. Στα διαφορετικά είδη των computer games, καταρχήν, υπήρχαν τα λεγόμενα text (graphic) adventure games, τα οποία διακρίνονταν από τα εξής βασικά στοιχεία:

1. Διέθεταν «εξιστορούσαν» ένα σενάριο με εξέλιξη και πλοκή (μαζί με τα RPGs ήταν τα μοναδικά παιχνίδια που διέθεταν αυτά τα χαρακτηριστικά).

2. Στηρίζονταν στην ύπαρξη γρίφων, των οποίων η κύρια λειτουργία ήταν να προωθούν την ιστορία του παιχνιδιού. Υπήρχαν και μερικοί γρίφοι, που ήταν εκεί απλώς για να σου βάζουν εμπόδια, αλλά αυτοί ήταν δευτερεύοντες μέσα στο παιχνίδι.

3. Χειρίζονταν τον υπολογιστή ως μία ιδιόρρυθμη γραφομηχανή. Πληκτρολογούσες τις εντολές σου και το πρόγραμμα απαντούσε ανάλογα με τη δύναμη και την αξία του. Για παράδειγμα, τύπωνες την εντολή GO EAST και έβλεπες στην οδόνη το μήνυμα: "Προχωρείς με

δυσκολία στο μονοπάτι που ανεβαίνει στο λόφο και φτάνεις στην άκρη ενός φαραγγιού. Η θέα από εδώ είναι πανοραμική και μπροστά σου βλέπεις μία κρεμαστή σχοινένια γέφυρα που ενώνει τις δύο πλευρές του φαραγγιού". Τύπωνες GO NORTH ή GO BRIDGE ή CROSS BRIDGE και γκρεμιζόσουν, αφού δεν είχες τυπώσει πρώτα την εντολή EXAMINE BRIDGE, ώστε το πρόγραμμα να σου πει ότι: "Εξετάζοντας προσεκτικά τη σχοινένια γέφυρα, παρατηρείς ότι τα σχοινιά που τη στηρίζουν είναι φαγωμένα και μάλλον δεν θα αντέξουν το βάρος σου". Σημειώστε ότι τότε τα text adventures στον Spectrum καταλάβαιναν διούλλαβες εντολές, ενώ αργότερα η Infocom στην Αμερική και η Level 5 στην Αγγλία παρανοούσαν πολύ εξελιγμένους parsers που αναγνωρίζουν εξαιρετικά σύνθετες εντολές, π.χ. GET THE NEWS-PAPER AND PLACE IT UNDER THE DOOR.

4. Μπορούσες να κάνεις save σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού *ήθελες*. Η λογική εδώ ήταν απλή. Τα saves υπήρχαν διότι από τη μια

δεν μπορούσες να τελειώσεις ένα text adventure σε λιγότερο από 3-4 μέρες, αν ήσουν expert, ή σε περίπου δέκα μέρες, αν ήσουν μέσος χρήστης. Οπότε κάτι έπρεπε να γίνει, αφού έπρεπε να κλείνεις τον υπολογιστή. Από την άλλη στα text adventures δεν υπήρχαν καθόλου action καταστάσεις. Με αυτή την έννοια δεν θεωρούνταν προβληματικό το να κάνεις ένα save, μια και δεν το χρησιμοποιούσες για να γλιτώσεις από έναν εχθρό που σε κυνηγούσε, αλλά λειτουργούσε καθαρά βοηθητικά στην προσπάθειά σου να τελειώσεις το παιχνίδι. Θυμάμαι χαρακτηριστικά ότι ένα text adventure game χρειάστηκε 6 μήνες για να το τελειώσω, γιατί είχα κολλήσει σε ένα σημείο προς το τέλος του παιχνιδιού. Κάθε τόσο μου ερχόταν μία φαινή ιδέα, φόρτωνα το παιχνίδι, φόρτωνα και το save που είχα κρατήσει και δοκίμαζα τη συνήθως στυχη ιδέα που μου είχε έρθει. Προσπαδούσα συνέχεια μέχρι

που κάποτε βρήκα τη λύση και επιτέλους ξεκόλλησα και κατάφερα να το τελειώσω. (Είται, για την ιστορία, δεν είχα προσέξει ότι ένας χαρακτήρας φορούσε ένα αντικείμενο που το χρειαζόμουν και αν του το ζητούσα, θα μου το έδινε.)

Τα action games της εποχής, όμως, κινούνταν σε τελείως διαφορετική λογική. Καταρχήν, πρέπει να ξεχωρίσουμε τα λεγόμενα action games, από τα arcade games της εποχής εκείνης, αλλά και από τα ονομαζόμενα arcade - adventures games. Τα action games ήταν κυρίως shoot'em up, όπου πυροβολούσες ακατάπαυστα προσπαθώντας να περάσεις όσο το δυνατόν περισσότερες πίστες. Τα παιχνίδια αυτά σπανίως τα τελειώνει κάποιος. Ο λόγος ήταν απλός: Περνούσες τη μία πίστα μετά την άλλη, λειτουργώντας τα αντανεκλαστικά σου στο μάξιμουμ. Πόση ώρα μπορεί όμως κάποιος να το κάνει αυτό; Μισή ώρα; Μία ώρα; Ε, κάπου εκεί τα sprites του παιχνιδιού έτρεχαν σαν τρελά, οπότε όσες ζωές και να είχες, τις έχανες μαζεμένες και ηούχαζες. Τα παιχνίδια αυτά ανήκαν στην κατηγορία που προσωπικά είχα ονομάσει CHEAT BASED GAMES, δηλαδή παιχνίδια που δεν μπορούσες να τελειώσεις αν δεν χρησιμοποιούσες κάποιο cheat που σου έδινε είτε άπειρες ζωές είτε σε έκανε αθάνατο. Περισσότερα όμως στο επόμενο τεύχος...







# τα αμύλητα

Έχουν περάσει σχεδόν 45 μέρες από το προηγούμενο κείμενο, που είχε γραφτεί πριν από την ώρα του, μήπως και κατάφερνα να ξεκλέψω λίγο χρόνο για διακοπές / σ' αυτόν τον ενάμιση μήνα που μεσολάβησε κατάφερα να πάω μία βδομάδα στη Νάξο (στην Αγία Άννα) και πέντε μέρες

στην Κρήτη (Λέντας/Λιθυκό) / σήμερα το πρωί γύρισα και, παρά την ταλαιπωρία του ταξιδιού, έπεσα με τα μούτρα στο γράψιμο / ήδη έχω ξεπεράσει κάθε όριο και πρέπει οπωσδήποτε το άρθρο αυτό να φύγει αυθημερόν για σελιδοποίηση / οι τελευταίοι ηρωικοί υπερασπιστές στα γραφεία του "PC Master" πρέπει να ετοιμάσουν το τεύχος του Σεπτεμβρίου / για να φύγουν κι αυτοί για ολιγοήμερες διακοπές / με τη θερμοκρασία στους 40-42 βαθμούς δεν σκέπτεσαι τίποτα άλλο από δροσερές παραλίες, σκιερά ταβερνάκια, κρύες μπύρες και καυτές τουρίστριες / τον μήνα Αύγουστο δεν υπάρχουν ειδήσεις, έλεγε ο Ουμπέρτο Εκο κι εγώ που συμφωνώ μαζί του, να δούμε πώς θα γεμίσω αυτό το δισέλιδο / μία ιδέα είναι να σας γράψω για το σύνδρομο στέρησης και τη νοσταλγία του PC αυτές τις μέρες της απουσίας μου / όμως είναι υπερβολικό να πω κάτι τέτοιο, δεν μου έλειψε τίποτα / άσε που τα νησιά (κι όχι μόνο αυτά) έχουν γεμίσει από Internet cafés / ακόμα και στον Λέντα, εκεί στις ακτές του Λιθυκού

πελάγους που πάει μόνο ένα λεωφορείο την ημέρα και τα κινητά τηλέφωνα δεν πιάνουν, ακόμα κι εκεί ξεψύτρωσε 1-café / μέχρι κι ένα γειτονάκι μου (χαζό κι άσχετο, αλλά φραγκάτο) πήγε να ανοίξει μαγαζί στην Ιο / και χρεώνουν από 1.800 μέχρι 2.500 την ώρα, οι εργληματίες, οι ξεψτυλισμένοι, τα καθαράματα / έχουν μονοπώλιο και βάζουν ό,τι τιμές θέλουν / άσε που αν χρειαστείς τη βοήθειά τους, δεν ζέρουν ούτε ένα e-mail account να φτιάξουν / **πολύ θα μ' άρεσε να τους βλέπω να σκοτώνουν μύγες πάνω**



ΜΙΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ ΟΨΗ ΤΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

στις σβηστές οθόνες των υπολογιστών / για να μην πω γι' αυτά καθ' εαυτά τα μηχανήματα, που τα διαφημίζουν με μεγάλα γράμματα ως Pentium III (Intel Inside) κι εκτός από Internet έχουν φορτωμένα και μερικά παιχνίδια / τι παιχνίδι όμως να παίζεις σ' ένα PC που είναι χτισμένο πάνω στο mainboard 810 της Intel, με ενσωματωμένες κάρτα γραφικών (4MB της Intel) και κάρτα ήχου της πλάκας; / άντε με τους λάγιους, που την είδαν πονηροί και νομίζουν πως όλοι οι άλλοι τρώνε κουτόχορτο / άσ' τους όμως να σπάσουν τα μούτρα τους και μετά θα έρθουν τα κατάλληλα άτομα να ανοίξουν τα σωστά μαγαζιά / τέσσερα Internet cafés επισκέφθηκα και ήταν και τα τέσσερα για ριζίμο, καμία σχέση με τα αντίστοιχα αθηναϊκά / μ' αυτά και μ' αυτά ξέχασα να σας πω ότι πριν από λίγες ημέρες έκανα ακόμα μία αναβάθμιση / είχα έναν σπάνιο Pentium III 500, απ' αυτούς τους πρώτους που είχε βγάλει η Intel, με τους ξεκλείδωτους πολλαπλασιαστές / ήταν πριν από περίπου 10-12 μήνες όταν είχαν κυκλοφορήσει οι πρώτοι P-III στα 450, 500 και 600MHz, οι οποίοι είχαν βγει από την ίδια γραμμή παραγωγής και στην πραγματικότητα ήταν όλοι τους 600ρηδες / κάποια καλά παιδιά ανακάλυψαν το κόλπο και τα νέα κυκλοφόρησαν στα fora των overclockers / όχι μόνο ο πολλαπλασιαστής ήταν ξεκλείδωτος (κλείδωνε οριστικά ύστερα από τέσσερις αλλαγές), αλλά και οι ανοχές του επεξεργαστή ήταν μεγαλύτερες από τις συνηθισμένες / αυτόν τον P-III, λοιπόν, τον είχα και δούλευε στα 600MHz χωρίς κανένα πρόβλημα, σε ένα m/b της QDI με το 440BX / το 5X100 έγινε 6X100 και όποτε γούσταρα το έκανα 6X112 / έτσι ο P-III στα 500MHz έγινε P-III στα 672MHz, δηλαδή μία αύξηση της τάξης άνω του 30% / αυτά έβλεπε ο φίλος μου ο Κώστας και ζηλευε, αλλά όσο κι αν έψαχνε, δεν μπορούσε να βρει έναν ίδιο επεξεργαστή / έπειτα από πολύμηνες πιέσεις δέχτηκα να τον ανταλλάξω μ' έναν Pentium III(E) στα 667MHz (5X133) / μαζί με τον επεξεργαστή άλλαξα και το mainboard κι από το Brilliant IS/2000 της QDI πέρασα στο Advance 9 της ίδιας εταιρίας (με το Apollo Pro I33A) / ευτυχώς που είχα προνοήσει να έχω μνήμες στα 133MHz κι έτσι δεν χρειάστηκαν επιπλέον αλλαγές / είναι νωρίς ακόμα για εντυπώσεις και δεν βιάζομαι να βγάλω συμπεράσματα, όμως πρέπει να παραδεχτώ πως υπάρχει μεγάλη διαφορά και είναι σαν να έχω άλλο μηχανήμα / μπορεί το Advance 9 να μην υποστηρίζει το AGP 4x, ενώ η κάρτα των γραφικών έχει αυτή την ικανότητα (μία TNT2 Ultra της Creative), όμως απ' ό,τι διαβάζω το x4 του AGP διαύλου είναι προβληματικό, ακόμα και για



κάρτες όπως η GeForce / το μόνο που θα γούσταρα είναι η δυνατότητα του fast wright, αλλά δεν μπορούμε να τα 'χουμε όλα / αυτό που έχουμε σταθερά και αδιαλείπτως είναι το φαντασματάκι στη μηχανή / για άλλη μία φορά έκανε περατζάδα από το κομπιούτερ μου και για να το αντιμετωπίσω δεν είχα παρά μόνο το ύστατο όπλο: format / έναν επεξεργαστή π/b άλλαξα κι όμως τα Windows αρνούσαν να υπακούσουν / άντε πάλι απ' την αρχή, να περνάς drivers, να φορτώνεις προγράμματα και παιχνίδια κι όλα τα σχετικά / κι όσο κι αν λαμβάνεις τα μέτρα σου, πάντα θα υπάρχουν απώλειες / έτσι πριν από καιρό έχασα ό,τι είχα παίζει από το Half-Life Opposing Force (περίπου τα 3/4 του παιχνιδιού), ενώ αυτή τη φορά έχασα τα saves από το Martian Gothic / που ως παιχνίδι δεν λέει και πολλά, αλλά έχει μία ατμόσφαιρα και πάνω απ' όλα έχει ζόμπι / ωπ, εδώ είμαστε... / **το κόλλημα άρχισε με την**

**πρώτη επαφή μου με τους νεκροζώντανους, που έγινε μέσα από την ασπρόμαυρη ταινία "The Night Of The Living Dead" κάπου στις αρχές της δεκαετίας του '70 / ο δημιουργός της George Romero με ακόμα δύο ταινίες ολοκλήρωσε μία καταιπληκτική τριλογία, που τον ανέδειξε σε πατριάρχη του είδους και αντιγράφηκε σε υπερβολικό βαθμό / τα χρόνια πέρασαν κι από τη μεγάλη οθόνη τα ζόμπι πέρασαν στην οθόνη του PC (με το θρυλικό Resident Evil) κι εγώ βάλθηκα να μαζεύω κάθε παιχνίδι που φιλοξενεί νεκροζώντανους / από σπουδαία games όπως το Half-Life και το System Shock 2, από ντεμί όπως το Carmageddon 2 στην έκδοση με τα ζόμπι, μέχρι και το τρισάθλιο Zombieville της Psygnosis / τώρα περιμένω το καινούριο Resident Evil στην έκδοση για PC και το Undying με σενάριο γραμμένο από τον Clive Barker και μέχρι τότε βολεύομαι με το Martian Gothic / αυτό τον καιρό στο σκληρό δίσκο έχω ακόμα τα: Vampire The Masquerade, Time Machine, MDK 2, Ultima IX (το ζαναφόρτωσα αλλά να δούμε πότε θα αξιωνθώ να το ξεκινήσω), Thief 2 (αυτό είναι μόνιμα εκεί, αλλά να δούμε πότε θα αξιωνθώ να το τελειώσω), The Longest Journey (σκέτο ποίημα), The Nomad Soul (το έχω παραμελήσει τώρα τελευταία) και μερικά ακόμα που τα φορτώνω και τα ξεφορτώνω (όπως το Rally Masters, το Lula Pinball, το Unreal Tournament κ.ά.) / εκτός από τα παραπάνω υπάρχουν και κάποια άλλα που τα έχω βάλει στην μπάντα για να τα παίζω κάποτε, αλλά δεν... / το Drakan, το Urban Chaos, το Worms Armageddon, το Aztec, το Agarthia, το Baldur's Gate είναι μερικά μόνο από τα παιχνίδια που περιμένουν πότε θα με βρουν ορεζάτο για να τα παίζω / **και περνάει ο χρόνος και παλιώνουν τα παιχνίδια και βγαίνουν καινούρια και μαζί με αυτά έρχονται και κάτι εφαρμογές και κάτι utilities και μετά πού να βρεις χρόνο να τα δεις όλα / έτσι την έχω πατήσει αρκετές φορές και μετά δεν σου κάνει καρδιά να γυρίσεις στα παλιά / αν και το καλό πράγμα δεν παλιώνει ποτέ / έτσι πριν από λίγες μέρες κατάφερα (επιτέλους) να δω στο DVD μου το αριστουργηματικό Matrix / μία software αποκωδικοποίηση σ' ένα 17" monitor δεν συγκρίνεται με την κινηματογραφική οθόνη, όμως η ταινία παραλέει όπου και όπως κι αν τη δεις / χώρια που με μία κάρτα ήχου όπως η****



SoundBlaster Live! μπορείς να έχεις ποιότητα Dolby surround και 3D sound ή EAX / όπως και να 'χει εγώ είμαι ευχαριστημένος με την ποιότητα που παίρνω από το Hitachi 2500 (region free DVD) και την TNT 2 Ultra και player το PowerDVD (αλλά και το WinDVD 2000 είναι εξίσου καλό) και τη SoundBlaster Live Player να δίνει απίθανο ήχο/παιχνίδια σε DVD δεν έχω παίζει για να σας περιγράψω πώς δουλεύει το σύστημα/όμως τα πράγματα προς τα εκεί πάνε και σύντομα τα παιχνίδια θα περάσουν στο νέο format/καλοδεχούμενη κάθε τεχνολογική βελτίωση, αλλά το ζητούμενο είναι οι καινούριες ιδέες που θα μετατραπούν σε διασκεδαστικά παιχνίδια/και παρά την γκρίνια (ή τη μονολιθικότητα) ορισμένων, εξακολουθούν να κυκλοφορούν ενδιαφέροντα παιχνίδια/το θέμα είναι να γουστάρεις διάφορα είδη και ένας rally simulator (όπως το Colin McRae ή το Rally Masters) να σε συναρπάζει εξίσου μ' ένα adventure ή ένα RPG / βέβαια, όλοι έχουμε τις προτιμήσεις μας και περί ορεζέας... κολοκυθόπιτα / για παράδειγμα, εγώ δεν έχω εξοικειωθεί με τα παιχνίδια στρατηγικής και τα God games κι όλα μου φαίνονται αδιάφορα (φυσικό δεν είναι;) / αν κάποιος με βάλει στο λούκι και μου δείξει τα βασικά, μπορεί ν' αλλάξω γνώμη / σε τέτοιες περιπτώσεις οι προκαταλήψεις δεν βοηθάνε / με ανοιχτό μυαλό και καλή διάθεση, λοιπόν, ας περιμένουμε τα νέα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν την καινούρια περίοδο / εδώ θα είμαστε και θα τα λέμε /

ΓΡΑΦΕΙΟ @simos @militos

PC



## PAC-MAN FEVER

### Pac-Man, ζεις, εσύ μας οδηγείς!

I'm back! Ε, ναι λοιπόν, ξαναγύρισα ως guest star της στήλης αυτής! Ας μην ήθελε να κάνει τα μπανάκια του ο Καλοσκάμης και θα σας έλεγα εγώ :) Βέβαια, θα γίνουν κάποιες μικρές αλλαγές, αλλά μην ανησυχείτε, θα τα διαβάσετε όλα στη συνέχεια. Καλωσορίστε την ανανεωμένη "Emulators' Corner"...

του Γιάννη Κωστάκη



# M

ετά από αρκετό χρονικό διάστημα απουσίας μου από το περιοδικό, συνέβησαν πολλές και διάφορες ανακατατάξεις. Η μία από αυτές ήταν η αλλαγή στη συχνότητα κυκλοφορίας του. Το περιοδικό είναι πλέον δεκαπενθήμερο, με αποτέλεσμα ορισμένες από τις στήλες, όπως η "Emulators' Corner", να χρειάζονται μερικές βελτιώσεις προκειμένου να μη γίνουν κουραστικές. Εξηγούμαι: Οι emulators που κυκλοφορούν δεν είναι άπειροι. Κάποια στιγμή είδαμε πως με τον έναν ή τον άλλο τρόπο τους έχουμε καλύψει σχεδόν όλους. Έτσι, για να μην καταντήσουμε να επαναλαμβανόμαστε, θεωρήσαμε ότι πρέπει να μπουν νέα στοιχεία στη στήλη. Από το τρέχον τεύχος, λοιπόν, και σχεδόν ανά δεκαπενθήμερο (εφόσον δούμε ότι αρέσει και σε εσάς) θα αναλύουμε εκτός από τους emulators που κρίνουμε ότι αξίζουν ή τις τυχόν ανανεωμένες εκδόσεις τους - παλιά παιχνίδια που έχουν αφήσει το δικό τους ανεξίτηλο σημάδι στο χώρο.

Εγκαινιάζουμε το νέο χαρακτηριστικό της στήλης με τον παλαιό ποτέ γνωστό, αγαπημένο και γηραιότερο ήρωα στην ιστορία των video games, τον θρυλικό Pac-Man. Κάποιοι θα υποστηρίξουν πως καλύτερα θα ήταν να αρχίζαμε με το Space Invaders ή ακόμα καλύτερα με το Pong, τα παιχνίδια που ξεκίνησε όλη τη mania της ηλεκτρονικής διασκέδασης. Μη μου αγχώνεστε. Όλα θα γίνουν με τη σειρά τους. Σε μελλοντικά τεύχη τα προαναφερθέντα θα έχουν την ανάλυση που τους αξίζει. Λίγα ήταν τα παιχνίδια που άντεξαν στο χρόνο τόσο πολύ όσο ο Pac-Man. Σήμερα δεν νοείται άνθρωπος που να μην ξέρει τον σιλάτο κίτρινο τύπο, που με περισσή χάρη καταβροχθίζει μπιλίες και φαντάσματα. Πώς, όμως, ξεκίνησαν όλα; Αν σας πω πως μία μισοφαγωμένη πίτσα ήταν η αιτία για τη δημιουργία του, θα με πιστέψετε; Οχι; Κι όμως, έτσι ακριβώς έχουν τα πράγματα. Το σωτήριο έτος 1980 ένας νεαρός σχεδιαστής της Namco είχε

βγει για πίτσα με φίλους. Ο Toru Iwatani (έτσι λεγόταν ο σχεδιαστής) πεινούσε τόσο πολύ που δεν μπορούσε να κρατηθεί. Με το που έφτασε η τεράστια πίτσα μπροστά τους άρπαξε το πρώτο κομμάτι και... έτσι γεννήθηκε ο Pac-Man. Πιστέψτε μας, ο Pac-Man δημιουργήθηκε από μία πίτσα που της έλειπε ένα κομμάτι. Χάθηκε, βρε παιδί μου, να μου ερχόταν κι εμένα μια τέτοια ασύλληπτη ιδέα, όταν θα ήμουν στην τουαλέτα φερ' ειπείν; Αυτό να μου γίνει μάθημα, ώστε όταν βρίσκομαι σε εκείνο το μέρος να σκέφτομαι δημιουργικά. Μπορεί κάποτε



να γίνω πλούσιος! Στην Ιαπωνία αρχικά ονομάστηκε Ruckman, από την αρχική έκφραση raku-raku που σημαίνει "να καταβροχθίσω". Μετά όμως από ώριμη σκέψη, η σχεδιαστική ομάδα αποφάσισε να ονομάσει το παιχνίδι Pac-Man, όταν το κυκλοφόρησε στην Αμερική. Βλέπετε το Ruckman μπορούσε εύκολα να μετατραπεί σε... (ελάτε τώρα που μας το παίξετε ανήξεροι) αν κάποιος βόνδαλος και διεστραμμένος εξυνη λίγο το R στη μαρκίζα του παιχνιδιού - κάτι που φυσικά κανείς δεν ήθελε. Η ιδέα ήταν απλή, τόσο απλή που και η γάτα μου μπορούσε να παίξει αν ήθελε. Ο Pac-Man γυρνάει σε λαβύρινθους και καταβροχθίζει μπιλίες. Υπήρχε ένας ορισμένος αριθμός από αυτές και όταν τελείωναν, ο φίλος μας προχωρούσε στην επόμενη πίτσα. Βέβαια, δεν ήταν μόνος του. Οι κάτοικοι των περιών ο λόγος λαβύρινθων, τα γνωστά σε όλους φαντάσματα, δεν έβλεπαν με καλό μάτι τον κιτρινομούρη και προσπαδούσαν να του κάνουν τη ζωή δύσκολη. Αν ο φίλος μας





Ο Βενιαμίν της οικογένειας.

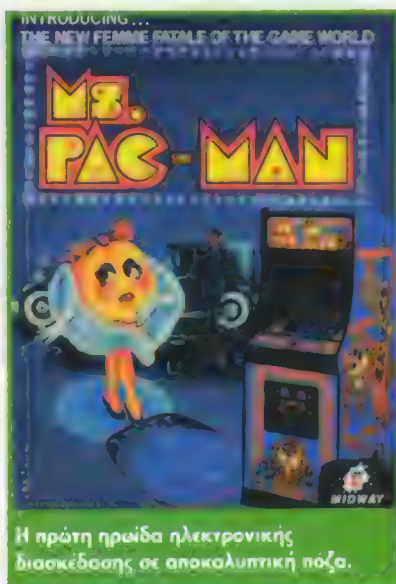
ερχόταν σε επαφή με αυτά έχανε μία ζωή. Αν έχανε τρεις ζωές, τότε... λυπάμαι, χάσατε! Ρίξτε νόμισμα να συνεχίσετε. Τα φαντάσματα είχαν το καθένα το δικό του χρώμα και όνομα. Στην Ιαπωνία λέγονταν Akabei, Pinky, Aosuke και Guzuta, ενώ τα αμερικανικά και ευρωπαϊκά ονόματά τους ήταν αντίστοιχα: Blinky, Pinky, Inky και Clyde. Εντούτοις, υπήρχαν ειδικές μπί-

λιες, οι λεγόμενες power pellets, που επέτρεπαν στον Pac-Man για ένα μικρό χρονικό διάστημα να κυνηγά αυτός τα φαντάσματα, αντί να τον κυνηγάνε εκείνα. Επίσης, για να δοθεί περισσότερη ένταση, η ομάδα πίσω από το "θάγμα" προσπάθησε να εμφυσήσει έναν βαθμό ευφυΐας στα φαντάσματα. Έτσι, αρχικά οι έχδροι προσπαθούσαν να στριμώξουν τον παίκτη, να τον κάνουν να χάσει και μετά να φύγουν. Επίσης, κάθε φάντασμα έχει το δικό του μοτίβο κίνησης: Ο Blinky κυνηγά ανελέητα τον Pac-Man, ο

Inky βρίσκεται πάντα μερικές μπίλιες μπροστά από τον ήρωα, ενώ τα άλλα δύο κινούνται σχεδόν τυχαία προς όλες τις κατευθύνσεις. Ακολουθούν μερικά στοιχεία που κάθε hard core Pac-μανίας πρέπει να γνωρίζει: Το παιχνίδι χρειάστηκε ενάμιση χρόνο για να ολοκληρωθεί και η ομάδα που το έφτιαξε αποτελούνταν από οχτώ άτομα (τέσσερα δούλευαν στο software και τέσσερα στο hardware), με lead programmer τον Hideyuki Mokaizima. Το παιχνίδι είναι το πιο επιτυχημένο στην ιστορία των coin-op, καθώς μόνο την πρώτη χρονιά που κυκλοφόρησε πούλησε 100.000 κομμάτια. Ο ήρωας ήταν ο πρώτος που είχε "χαρακτήρα", μία ξεχωριστή προσωπικότητα δηλαδή, και έχει την ίδια απήχηση τόσο σε γυναίκες όσο και σε άνδρες. Η Namco υπολογίζει πως, αν μετρήσει τα νομί-

σματα που έχουν ξοδευτεί για το παιχνίδι μόνο στην Αμερική, αυτά θα υπερβαίνουν το ποσό του ενός εκατομμυρίου δολαρίων.

Το 1982, επίσης στην Αμερική, βγήκε στον αέρα από τη Hanna-Barbara μία σειρά κινουμένων σχεδίων που κράτησε δύο χρόνια. Αρχικά ο ηθοποιός που είχε επιλεγεί να δανείσει τη φωνή του στον ήρωα δεν ήθελε να το κάνει. Για να τον πείσουν, του έδωσαν ένα ηλεκτρονικό μαζί με το αρχικό ποσό της αμοιβής. Έχουν κυκλοφορήσει χιλιάδες "πειρατικές" εκδόσεις του παιχνιδιού ανά τον κόσμο (άλλες έχουν διαφορετικές πιστες, άλλες επιτρέπουν στον Pac-Man να κινείται πιο γρήγορα με το πάτημα ενός κουμπιού), χωρίς να υπολογίσουμε τα shareware παιχνίδια που κυκλοφόρησαν για τις δημοφιλείς πλατφόρμες κάθε εποχής. Το τραγούδι του Ted Nugent με τίτλο Cat Scratch Fever μετατράπηκε σε Pac-Man Fever από τους Jerry Buckner και Gary Garcia φτάνοντας μέχρι το νούμερο εννέα στο top ten της Αμερι-



Η πρώτη ηρωίδα ηλεκτρονικής διασκέδασης σε αποκλειστική πόζα.

κής. Τα δικαιώματα εκμετάλλευσης του ονόματος Pac-Man και των αντίστοιχων ηρώων έχουν δοθεί σε πάνω από 250 εταιρίες που έχουν κατασκευάσει περισσότερα από 400 διαφορετικά προϊόντα. Μπορείτε να βρείτε από Pac-Man τσίχλες μέχρι Pac-Man εσώρουχα ή δημητριακά προγεύματος (όχι σε όλες τις χώρες του κόσμου). Θα βρείτε ακόμα τηλέφωνα, κουτάκια, κουκλάκια και συναφή. Σημειωτέον ότι υπάρχει στην ορο-

λογία των επιχειρήσεων ο όρος Pac-Man defense και λέγεται όταν μία μικρή επιχείρηση καταβροχθίζει τελικά μία μεγάλη σε περίπτωση επικείμενης αγοραπωλησίας μεταξύ των δύο. Πολλοί Έλληνες (κυρίως άτομα μεγαλύτερης ηλικίας που δεν ξέρουν από ηλεκτρονική διασκέδαση) λένε συχνά τη φράση "Παίζω Pac-Man" ή "Πάλι Pac-Man παίζεις;" εννοώντας όλα τα είδη παιχνιδιών. Τέλος, οφείλετε να γνωρίζετε πως εν έτει 1999, στη Φλώρινα των Ηνωμένων Πολιτειών, ο Billy Mitchell τερμάτισε το παιχνίδι (και τις 256 οδόνες, δηλαδή) χωρίς να χάσει ούτε μία ζωή. Επαιξε επί έξι ώρες συνέχεια τρώγοντας κάθε μπίλια, φρουτάκι και φάντασμα φτάνοντας το σκορ των 3.333.360 πόντων!

Ομως, οι εταιρίες δεν σταμάτησαν εκεί. Πολλές ήταν οι συνέχειες που βγήκαν, ενώ ο

★ Το MAME 0,37 beta 5 (σ.σ.:

Λίγο πριν από το κλείσιμο του περιοδικού μάθαμε ότι κυκλοφόρησε και η beta 6 (έκδοση) μας έφτασε, εμπρός δηλαδή, να το ηρoυπαντήσουμε κ.λπ., κ.λπ. (με ρυθμό). Ηρθε, λοιπόν, μετά από καιρό αναγκάζοντας όλους εμάς τους παρωμένους να χάσουμε άπειρα λεφτά στους λογαριασμούς του ΟΤΕ, αφού τα νέα παιχνίδια που υποστηρίζονται είναι πάρα πολλά (πάνω από 30) και μεγάλα σε μέγεθος (Mortal Kombat 3 30MB, Rampage World Tour γύρω στα 20MB κ.ο.κ.). Κατεβάστε τόσο αυτό όσο και τις ROMs από το site που εμπιστεύεστε πιο πολύ (το Arcade@Home στη δική μου περίπτωση). Ταυτόχρονα με τη νέα DOS έκδοση του MAME κυκλοφόρησαν και οι optimized εκδόσεις για Pentium, AMD και λοιπές πλατφόρμες, καθώς και η νέα έκδοση του MESS.

★ Το Raine πέθανε, ζήτω το Raine. Εδώ και καιρό

κυκλοφορούν φήμες για μία Windows έκδοση του δημοφιλούς εξομοιωτή που επιβεβαιώθηκαν, και η ομάδα που έχει αναλάβει το project δηλώνει ότι όλα βαίνουν καλώς. Είδαμε και μερικά screenshots από το GUI, που -μεταξύ μας- ήταν λίγο απογοητευτικά, αφού ήταν η DOS έκδοση σε παράθυρο. Ωστόσο, είναι νωρίς να βγάλουμε συμπεράσματα προτού καλά καλά δούμε το αποτέλεσμα. Επίσης, μία άλλη Windows έκδοση είναι στα σκαριά, αυτή του Zsnes. Εκεί τα πράγματα δείχνουν καλύτερα, αλλά μηδένα προ του τέλους μακαρίζε, όπως έλεγαν και οι αρχαίοι μας πρόγονοι.



## ΣΤΟ CD

### ΤΟΥ "PC MASTER"

Στο συνοδευτικό μας CD θα βρείτε ό,τι σχεδόν υπάρχει από Pac-Man games για όλες τις πλατφόρμες. Εξομειωτές δεν συμπεριλάβαμε, αφού, όπως πληροφορήθηκα, ο φίλτατος Καλοσκάμπης (καλά σκαμπίλια ένα πράγμα :) ) σας έχει εφοδιάσει με αρκετούς. Θα βρείτε, λοιπόν, για MAME, HIVE, NES, SNES, Mega Drive κ.λπ. Enjoy!

Pac-Man απέκτησε οικογένεια. Το 1982 βγήκε στα ηλεκτρονικά το Pac-Man Plus (μία έκδοση με τυχαία συμπεριφορά των φαντασμάτων και άλλες μικροβελτιώσεις), όπως επίσης η σύντροφος του φίλου μας και πρώτη ηρωίδα στην ιστορία της ηλεκτρονικής διασκέδασης. Η Mrs. Pac-Man κυκλοφόρησε από τη Midway και βοήθησε πολύ το γυναικείο πληθυσμό να μη θεί στο ευγενές σπορ των ηλεκτρονικών. Ένας επιπλέον παράγοντας που έπαιξε σημαντικό ρόλο στην αυξημένη δημοτικότητα της συγκεκριμένης κυρίας ήταν η εμφάνισή της: Το κίτρινο προσωπάκι απέκτησε μάτι, ελιά, φιογκό στο κεφάλι και κραγιόν στα χείλη! Μάλιστα, οι προγραμματιστές αντικατέστησαν τον Clyde (το πορτοκαλί φάντασμα) με τη Sue, επίσης πορτοκαλί αλλά γένους θηλυκού, ούτως ώστε και τα φαντάσματα να έχουν εκπροσώπηση από το "ασθενές" φύλο. Επίσης, το εν λόγω ηλεκτρονικό καινοτομεί για ακόμη μία φορά, αφού ήταν το πρώτο που είχε cut scenes, οι οποίες εμφανίζονταν αν κάποιος τελείωνε επιτυχώς τις πίστες. Η Mrs. Pac-Man θεωρείται από πολλούς πολύ πιο πετυχημένη από τον προκατόχό της, ενώ πολλές αίδου-σες ηλεκτρονικών έχουν ακόμα μερικά μηχανήματα για να περνάνε την ώρα τους οι φιλενάδες των παρωμένων του Metal Slug ή των διάφορων beat'em up. Την ίδια χρονιά κυκλοφόρησε επίσης από τη Midway το Super Pac-Man σημειώνοντας μικρή επιτυχία. Βλέπετε, οι διαφορές ήταν πολλές, βγάζοντας το gameplay πολύ έξω από τα συνηθισμένα.

Εκτός από τα ηλεκτρονικά πολλοί είναι αυτοί

που διασκεδάζουν με τα φλιπεράκια. Για να μη χάσουν και ετούτοι την επαφή τους με την οικογένεια Pac-Man, η Bally Midway τους εφοδίασε με τα φλίπερ, Mr. & Mrs. Pac-Man Pinball και Baby Pac-Man Pinball/Coin Op, που έκαναν το ντεμπούτο τους το 1982. Δυστυχώς, δεν σημείωσαν την αναμενόμενη επιτυχία, ειδικά το τελευταίο, αφού ήταν μία μείξη ηλεκτρονικού με λαβύρινθους, όπως τα πρώτα Pac-Man και pinball, δυσκολεύοντας αρκετά τόσο τους pinball maniacs όσο και τους "ηλεκτρονικόβιους". Το 1983 ήταν μία πλούσια χρονιά για την οικογένεια, όχι όμως απαραίτητα επιτυχημένη. Δύο αποτυχίες και μία επιτυχημένη εμφάνιση του βενιαμίν της οικογένειας είναι ο απολογισμός. Το Pac and Pal της Namco είναι το πρώτο από τα ηλεκτρονικά που βγήκαν εκείνη τη χρονιά. Ο Pac-Man απέκτησε φίλο, που τον βοηθούσε να τελειώσει την πίστα - ήταν μάλιστα ένα πράσινο φάντασμα. Απέτυχε να τραβήξει τους fans που είχαν αρχίσει να χάνουν το ενδιαφέρον τους. Η δεύτερη αποτυχία ήρθε με το Professor Pac-Man της Bally Midway. Το συγκεκριμένο ηλεκτρονικό ουδενιά σχέση έχει με μπιλίες και τα συναφή, αφού είναι καθαρά ένα παιχνίδι ερωτήσεων από αυτά που φιγουράρουν και σήμερα στις διάφορες αίθουσες. Ο ήρωας είναι ο καθηγητής Pac-Man που κάνει ερωτήσεις ποικίλης θεματολογίας και αμείβει τον παίκτη για κάθε σωστή απάντηση. Το ηλεκτρονικό, επειδή δεν είχε την επιτυχία που αναμενόταν, δεν κυκλοφόρησε σε πολλά κομμάτια, ήταν δε πολύ σπάνιο να βρεθεί ακόμα και τότε που εμφανίστηκε.

Η Mrs. Pac-Man, μετά από μία επιτυχημένη εγκυμοσύνη, φέρνει στον κόσμο ένα υγιέστατο Jr. Pac-Man το 1983, από την Bally Midway. Η επιτυχία που ήθελαν οι εταιρίες ήταν εξασφαλισμένη και αυτό διότι διατήρησε όλα τα στοιχεία των πρώτων τίτλων, μεγαλώνοντας τις πίστες και προσθέτοντας νέα στοιχεία όπως οι ειδικές μπιλίες που δίνουν 50 πόντους αντί 10 στο σκορ. Από το 1984 μέχρι το 1989 η δημοτικότητα του φίλου μας "πιάνει πάτο", αφού τα μόνα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν και δεν έκαναν καθόλου καλές πωλήσεις ήταν το Pac Land της Namco (κάπως ενδιαφέρον στην αρχή, αλλά όχι ξεχωριστό) και το Pac-mania επίσης της



To Mr. & Mrs. Pac-Man pinball.

σθόντας νέα στοιχεία όπως οι ειδικές μπιλίες που δίνουν 50 πόντους αντί 10 στο σκορ. Από το 1984 μέχρι το 1989 η δημοτικότητα του φίλου μας "πιάνει πάτο", αφού τα μόνα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν και δεν έκαναν καθόλου καλές πωλήσεις ήταν το Pac Land της Namco (κάπως ενδιαφέρον στην αρχή, αλλά όχι ξεχωριστό) και το Pac-mania επίσης της



Super Pac-Man εν δράσει.

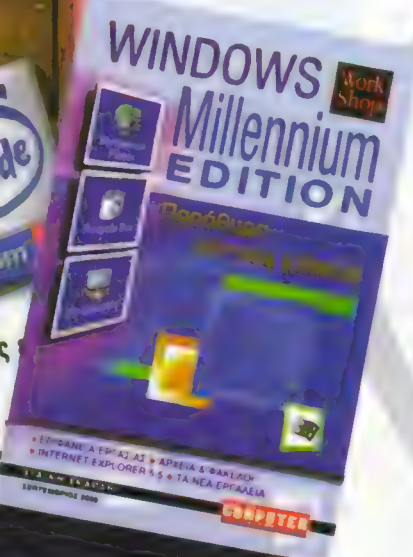
Namco, που δεν είναι τίποτα παραπάνω από μία ισομετρική ψευδοτριδιάστατη άποψη των παλιών τίτλων με το πρόσθετο bonus ότι ο ήρωας μπορεί να πηδά τα φαντάσματα για να τα αποφύγει. Εντωμεταξύ, όλα αυτά τα χρόνια οι δημοφιλείς πλατφόρμες ηλεκτρονικής διασκέδασης, πέρα από τα ηλεκτρονικά, είτε αυτές ήταν τα Atari 2600 είτε τα Super NES, Mega Drive, NES κ.λπ., είχαν τις δικές τους εκδόσεις του παιχνιδιού. Μάλιστα, μερικές ήταν φτιαγμένες αποκλειστικά για τις κονσόλες και τους υπολογιστές, όπως το Pac Attack, ένα παιχνίδι που συνδυάζει το Tetris με τους ήρωες της σειράς, ή το Pac in Time, όπου ο ήρωας τρέχει δεξιά και αριστερά, πηδά εμπόδια και ψάχνει power ups. Μέχρι το 1995 δεν είχε κυκλοφορήσει τίποτα νέο, παρά μόνο οι διάφορες εκδόσεις ή επανεκδόσεις που προαναφέραμε. Εκείνη τη χρονιά μία εταιρία με το όνομα Virtuality κυκλοφορεί μία -ας πούμε- demo έκδοση ενός project που ποτέ δεν εμφανίστηκε στα ηλεκτρονικά ή σε άλλη πλατφόρμα. Ο λόγος, φυσικά, για το Pac-Man VR, ένα μεγαλεπήβολο σχέδιο που σας έβαζε κυριολεκτικά μέσα στον Pac-Man να περιπλανιέστε στους λαβύρινθους και να αποφεύγετε τα φαντάσματα. Το τελευταίο παιχνίδι που κυκλοφόρησε επίσημα από τη Namco ήταν το Pac-Man World: 20th Anniversary, ένα παιχνίδι δράσης για το PlayStation, που συνδυάζει τους κλασικούς λαβύρινθους με πλήρως τρισδιάστατα γραφικά, ένα παιχνίδι δράσης και γρίφων και μία emulated έκδοση του πρώτου ηλεκτρονικού του 1980.

Ελπίζουμε να βρήκατε το βιογραφικό του πιο δημοφιλή ήρωα των video games διασκεδαστικό, επιμορφωτικό και χρήσιμο.

PC



# Μηψείτε στην Ουσία



Στο τεύχος που κυκλοφορεί θα βρείτε συγκριτικό test για οθόνες LCD και CD Recorders! Ακόμα, μάθετε τα πάντα για τις σύγχρονες τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται στις broadband συνδέσεις στο Internet. Επίσης, ο απεσταλμένος μας στο Αμστερνταμ μάς μεταφέρει τα σημαντικότερα συμβάντα της φετινής διοργάνωσης TechED της Microsoft.



## SUN STAROFFICE 5.2

Βρείτε στο CD-ROM του τεύχους ένα υπερπακέτο εφαρμογών γραφείου στην πλήρη έκδοσή του!

## Ασύγκριτα

## καλύτερο



# WTF

## ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ ΤΕΛΟΣ!

### Ένα φθινόπωρο γεμάτο... παιχνίδι!

Πάει κι αυτό το καλοκαίρι, άντε και ησυχάσαμε! Αρκετά πια με την πεντακάδαρη θάλασσα, με τις όμορφες φίλες που γνωρίσαμε, με τα χορταστικά τσιμπούσια δίπλα στο κύμα. Δεν θέλουμε άλλο! Βαρεθήκαμε τα πολύβουα μπαρ και το χορό μέχρι την ανατολή το ίδιο όσο και τα ήρεμα δειλινά με το φραπέ στο χέρι και τα mp3 στο αυτί. Διακοπές τέλος και... να μην ξανάρθουν γρήγορα. Έχουμε serious gaming μπροστά μας και δεν πρέπει να μας ενοχλείτε άλλο.

Του Μίλτου Κύρκου

**Τ**ο φθινόπωρο και ο χειμώνας είναι γεμάτοι από παιχνίδι και νέα θαυμαστά πράγματα, για όσους φυσικά ενδιαφέρονται και δεν ονειρεύονται καινούριες παραλίες και αμμουδιές (μπλιαχ) - διότι υπάρχουν και αυτοί, ναι, ζουν ανάμεσά μας και δεν ξεχωρίζουν από εμάς. Μακριά!

Τρία είναι τα επιτραπέζια παιχνίδια που μπορούν να χαρακτηριστούν "μεγάλα" - ή μάλλον, δύο και ένα.

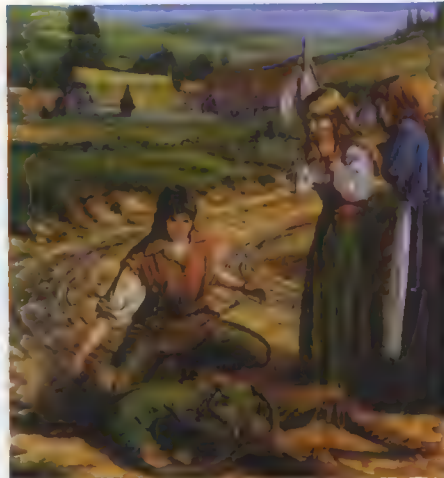
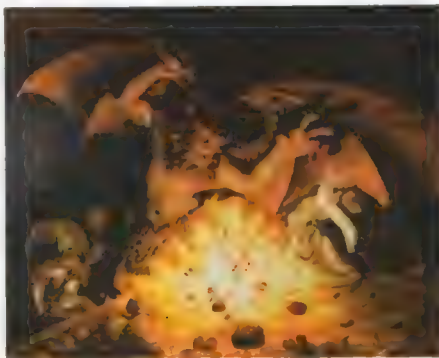
**Πρώτο: Το Advanced Dungeons & Dragons**, που είκοσι πέντε χρόνια αποτελεί το αγκωνάρι στο χώρο των παιχνιδιών ρόλων, την αρχή για κάθε νέο παίκτη, τον κοινό παρονομαστή όλων των gamers. Εκατομμύρια νουβέλες έχουν πουληθεί σε όλο τον κόσμο, οι περιπέτειες που έχουν γραφτεί για αυτό είναι αμέτρητες, το ίδιο και τα συμπληρώματα, οι κανόνες, τα άρθρα, οι κρίσεις, οι έπαινοι και οι επικρίσεις. Το Advanced Dungeons & Dragons έχει ταυτιστεί με το role playing, ακόμα και αν -μετά από καιρό- πολλοί παίκτες ακολουθούν τους δικούς τους δρόμους σε άλλα, πιο δύσκολα ή κλειστά συστήματα, σε άλλους κόσμους φαντασίας και περιπέτειας.

Φέτος το Advanced Dungeons & Dragons ανανεώνεται και εκσυγχρονίζεται. Πέρασαν πολλά χρόνια από τη δεύτερη έκδοση του



AD&D, που είχε έρδει ως ανανέωση της πρώτης έκδοσης, που και αυτή έσπρωξε προς τα εμπρός το Dungeons & Dragons, που τα ξεκίνησε όλα. Είναι φυσικό πως, καθώς εκατομμύρια παίκτες σε όλο τον κόσμο ασχολούνται με τα παιχνίδια ρόλων, κάθε εποχή έχει τις δικές τις αναζητήσεις, τους δικούς της ρυθμούς και τρόπους επικοινωνίας, και σε ένα παιχνίδι ρόλων όλα αυτά πρέπει να αναγνωρίζονται και να λειτουργούν. Αυτός είναι ο λόγος που -σε αντίθεση με τα παραδοσιακά επιτραπέζια, όπου κάθε αλλαγή φαίνεται λίγο αφύσικη (έχετε παίξει Monopoly Pikatsu);- τα παιχνίδια ρόλων ανανεώνονται και μεταβάλλονται με το χρόνο.

Τον Αύγουστο, λοιπόν, κυκλοφόρησε το νέο Players Handbook, το βασικό βιβλίο των κανόνων του Dungeons & Dragons - ναι, το όνομα επέστρεψε στις ρίζες του παιχνιδιού. Απευθύνεται σε όλους τους παίκτες των παιχνιδιών ρόλων και σε όλους τους Dungeon Masters,



μια και περιέχει τις βασικές πληροφορίες και γνώσεις στις οποίες στηρίζεται όλο το οικοδόμημα του D&D. Εκεί θα βρει κανείς όλα όσα αφορούν στους χαρακτήρες που μπορεί να ενσάρκωσε και στον κόσμο στον οποίο θα βρεθεί.

Τον Σεπτέμβριο κυκλοφορεί και το Dungeon Masters Guide, το αναγκαίο συμπλήρωμα για όσους θέλουν να λειτουργήσουν ως DMs στον κόσμο του D&D. Εκεί θα βρουν και οι παλιότεροι DMs τον τρόπο να μεταφέρουν τους χαρακτήρες και τις περιπέτειές τους από τη δεύτερη έκδοση στο D&D.

Κάθε φορά που ένα παιχνίδι ανανεώνεται οι παλιοί παίκτες αντιδρούν, πολύ ή λίγο - και είναι φυσικό. Δεν είναι μόνο το ότι αναγκάζονται να αγοράσουν νέα βιβλία κανόνων (ευτυχώς οι Wizards έβαλαν χαμηλά την τιμή των νέων βιβλίων!), αλλά το ότι αναταράσσεται η μέχρι τότε τάξη, οι τρόποι που είχαν και έπαιζαν το παιχνίδι, τα μικρά μυστικά τους. Ετσι και τώρα είναι σίγουρο πως τον πρώτο καιρό αρκετοί θα παίζουν ακόμα με τη δεύτερη έκδοση και άλλοι θα θρηνούν "τις παλιές, καλές ημέρες". Επειδή, όμως, και η εμπειρία όσων έχουν ήδη δει τη νέα έκδοση είναι πολύ θετική, αλλά και επειδή πάντα κάθε νέα έκδοση του D&D προσαρμόζεται σε πολλά από εκείνα που οι ίδιοι οι παίκτες εφαρμόζαν στις περιπέτειές τους, δεν έχουμε παρά να περιμένουμε να καταλαγιάσει η σκόνη για να κάνουμε μία αντικειμενική κριτική στις νέες ιδέες. Μέχρι τότε παίζουμε και εξερευνάμε!





σε μερικά από τα Jumbo, Μουσάκας, Ζαχαριάς, Toys Academy) ξεκινά το Pokemon League, το οργανωμένο παιχνίδι Pokemon στην Ελλάδα και σε ολόκληρο τον κόσμο. Σε αυτό οι εκπαιδευτές Pokemon μπορούν να συμμετάσχουν παίζοντας το παιχνίδι με τις κάρτες με σκοπό να αποκτήσουν τις συλλεκτικές κάρτες που προσφέρει αποκλειστικά το League και τα εμβλήματα των Εκπαιδευτών-Ασων. Για περισσότερες πληροφορίες για το League καλέστε την ανοικτή γραμμή Pokemon της Κάισσα, στο

**Δεύτερο: Το Magic: The Gathering,** το μοναδικό παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες που απευθύνεται σε εκατομμύρια παίκτες, μέσα από μία ιστορία οκτώ χρόνων. Εδώ η έννοια της ανανέωσης είναι ριζωμένη στο ίδιο παιχνίδι από την αρχή του. Κάθε δύο χρόνια βγαίνει μία νέα έκδοση των βασικών κανόνων, κάθε τέσσερις μήνες κάποιο νέο συμπλήρωμα - νέες κάρτες, νέες προσθήκες στους κανόνες. Έτσι και τώρα, τον Οκτώβριο κυκλοφορεί η νέα σειρά, με τον τίτλο Invasion. Είναι βασικό συμπλήρωμα, που σημαίνει και πακέτα καρτών, και φακελάκια, και προκατασκευασμένες τράπουλες, ενώ ειδικά για το αγωνιστικό Magic σημαίνει πως από τον Νοέμβριο πετάγεται έξω από τα Standard Tournaments η σειρά του Urza! Πάει το Saga, το Destiny, το Legacy... Φυσικά, αυτό δεν σημαίνει ότι οι κάρτες δεν μπορούν να πάρουν μέρος στα παιχνίδια άλλων τουρνουά ή στα παιχνίδια μεταξύ φίλων - το Magic απλώς προχωράει. Η λογική πίσω από την ανανέωση του μπλοκ των καρτών που παίρνουν μέρος στα τουρνουά είναι το να μπορούν και νέοι παίκτες - που αρχίζουν Magic - να ανταγωνιστούν με τους παλαιότερους, κάτι το οποίο θα ήταν αδύνατον αν έπαιζαν όλες οι κάρτες που έχουν βγει πριν από χρόνια και έχουν κοπεί. Αν δεν υπήρχε αυτή η αλλαγή, δεν θα υπήρχε αγωνιστικό Magic.

Στις 24 Σεπτεμβρίου γίνεται στο ξενοδοχείο "President" το πρώτο τουρνουά με κάρτες του Invasion, δέκα ημέρες πριν από την κυκλοφορία του στα καταστήματα. Αυτά τα τουρνουά λέγονται pre-release tournaments, οργανώνονται από τους εισαγωγείς του παιχνιδιού, τη

Κάισσα, και θα γίνουν στην Αθήνα, τη Θεσσαλονίκη, τη Λάρισα, τα Χανιά και το Ηράκλειο Κρήτης. Επίσης, θα γίνουν και την επόμενη Κυριακή παρόμοια τουρνουά στα καταστήματα Κάισσας Αμαρουσίου, Πειραιά και Παγκρατίου. Σε αυτά τα τουρνουά κάθε παίκτης αποκτά ένα deck και δύο boosters και με αυτά κατασκευάζει την τράπουλα του παιχνιδιού - έτσι όλοι ξεκινούν σχετικά ισοδύναμοι, μια και κανείς δεν έχει επιπλέον κάρτες! Ως αναμνηστικό κάθε παίκτης παίρνει δώρο μία foil κάρτα.

**Τρίτο: Το Pokemon!** Ναι, ακούω πολλούς από εσάς να λένε "Οχι πια Pokemon!", αλλά η αλήθεια είναι πως το παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες Pokemon αφ' ενός έχει άλλο ηλικιακό target group από τα ομώνυμα κουκλάκια και αφ' ετέρου είναι έξυπνο και ενδιαφέρον. Δεν έχει φυσικά το βάθος του Magic, αλλά κάνει λάθος όποιος νομίζει πως θα κέρδιζε εύκολα τους Pokemon Trainers της Κάισσα!

Για όσους ενδιαφέρονται, σε πολλά καταστήματα παιχνιδιών (σε όλα τα καταστήματα Κάισσα και

6929165.

Για το ίδιο παιχνίδι, στις 17 Σεπτεμβρίου, θα γίνει στο ξενοδοχείο "President" μία γιορτή για την έναρξη του Pokemon League, με πολύ παιχνίδι και δώρα για νέους ή έμπειρους παίκτες. Όσοι έρθουν με αυτό το τεύχος του "PC Master" ανά χείρας κερδίζουν κάρτα από το Team Rocket!

Αυτά είναι τα πρώτα μόνο γεγονότα της νέας χρονιάς, που αρχίζει κάθε χρόνο τον Σεπτέμβριο. Για το Dungeons & Dragons κάθε Σάββατο, στα καταστήματα Κάισσα, θα λαμβάνουν χώρα περιπέτειες για όλους όσοι θέλουν να μάθουν τη νέα έκδοση ή να βρουν παρέες για περιπέτεια. Επίσης, ήδη στήνεται η Αρένα, το σύστημα μονομαχιών και μαχών για ηρωικούς χαρακτήρες με βραβεία και δόξα. Και φυσικά ετοιμάζεται η περιπέτεια για τη "μητέρα" όλων των Fairs, το Games Fair της Κάισσα, που από το 1994 αποτελεί το ραντεβού όλων των gamers. Αυτή τη χρονιά, όπως και πέρυσι, τη δεύτερη Κυριακή του Δεκεμβρίου - όμως, μέχρι τότε έχουμε αρκετό καιρό!





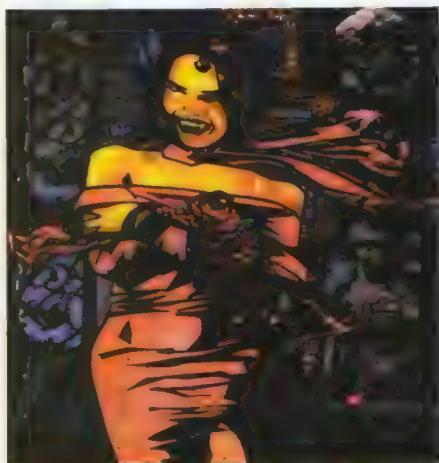
# ΤΑΤΦΡΑΖΑ

## VAMPIRE: Η ΜΕΤΑΜΦΙΕΣΗ Ετοιμαστείτε για τις ύστατες νύχτες

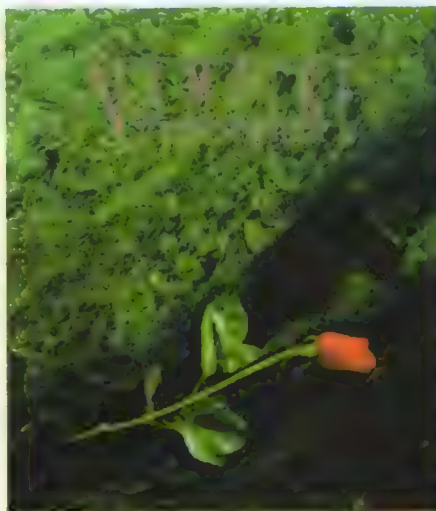
Η νέα χιλιετία φέρνει μαζί της νέο αίμα στα ελληνικά δρώμενα των παιχνιδιών ρόλων. Η πανάρχαια πόλη της Αθήνας παίρνει τον πρωταγωνιστικό ρόλο στις νυχτερινές πλοκές και ίντριγκες της κοινωνίας των Βαμπίρ...

Του Αντώνη Γαλάτη

**Γ**ια πρώτη φορά στα χρονικά ένα από τα μεγαλύτερα Role Playing Games σε όλο τον κόσμο μεταφράζεται στα ελληνικά. Μέχρι τώρα το γνωρίζαμε από την αγγλική έκδοσή του και από το εκπληκτικό PC RPG Vampire: The Redemption, που κυκλοφόρησε το καλοκαίρι και "χτύπησε" στα ίσια το ίδιο το Diablo, δημιουργώντας φανατικό κοινό. Φυσικά, ο λόγος για το πασίγνωστο Vampire: The Masquerade, που πλέον βαφτίστηκε Vampire: Η Μεταμφίεση για να ικανοποιήσει και το ελληνικό κοινό του.



Για όσους δεν ξέρουν τι είναι τα παιχνίδια ρόλων (κάτι το σπάνιο για τους αναγνώστες αυτού του περιοδικού...) αναφέρω ότι είναι παιχνίδια όπου κάθε παίκτης υποδύεται έναν χαρακτήρα που ο ίδιος επιλέγει και αφήνεται να ταξιδέψει σε κάποιο σενάριο που πλάθει η φαντασία του "αφηγητή". Φυσικά, οι παίκτες αλληλεπιδρούν στην ιστορία καθώς αυτή εξελίσσεται (αλλιώς δεν θα είχε πλάκα!) και με την εμπειρία



που αποκτούν οι χαρακτήρες γίνονται όλο και πιο ισχυροί... αν επιζήσουν!

Στο Vampire: Η Μεταμφίεση ενσαρκώνετε το ρόλο του θρυλικότερου αρπακτικού, το ρόλο ενός Βαμπίρ. Τα πράγματα, όμως, δεν είναι όπως τα βλέπετε στην τηλεόραση και τον κινηματογράφο... Στον Κόσμο του Σκότους φανεώνονται τα παρασκήνια της πραγματικότητας, που οι θνητοί νομίζουν ότι ξέρουν, ένας κόσμος που μοιάζει τόσο με το δικό μας, που θα μπορούσε να είναι ο δικός μας...

Σε αυτό το σκληνικό, όπου οι νύχτες παίρνουν άλλο χρώμα, οι παίκτες καλούνται να μπουν στην ψυχή ενός "τέρατος" με ανθρώπινες αδυναμίες... Μέσα από την πορεία των "χρονικών", ο χαρακτήρας μεταμορφώνεται από ένα κομμάτι χαρτί σε έναν καθρέφτη ψυχής, που λίγοι έχουν το θάρρος να κοιτάζουν. Ας μην ξεχνάμε ότι όταν κάποιος γίνεται το "θηρίο", τότε κατανοεί την έννοια του να είναι άνθρωπος...

Μη σας τρομάζουν τα παραπάνω, μια και γράφονται για λόγους ατμόσφαιρας, αφού έτσι κι αλλιώς η ουσία όλων των Role Playing Games είναι το να περνάς ευχάριστα μερικές ώρες με τους φίλους σου, άσχετα αν το setting είναι επικό, επιστημονικής φαντασίας ή τρόμου.

Ο τυπικός χαρακτήρας θα έχει πρόσφατα "αγκαλιαστεί" (η διαδικασία μεταμόρφωσης ενός θνητού σε Βαμπίρ) και κατά πάσα πιθανότητα θα είναι μέλος μίας από της επτά φατρίες που απαρτίζουν την οργάνωση, που υποστηρίζει τη λεγόμενη "Μεταμφίεση", δηλαδή την υποχρέωση των Βαμπίρ να συνυπάρχουν με τους θνητούς χωρίς να γίνεται αντιληπτή η πραγματική φύση τους. Το όνομά της είναι Καμαρίλλα και απαρτίζεται από τις εξής φατρίες: Μπρούχα (επαναστάτες απέναντι στην καταπίεση), Γκάνγκρελ (μοναχικοί Βαμπίρ με τη δύναμη να αλλάζουν μορφή), Μαλκαβιανοί (Βαμπίρ μέσα από την πνευματική αστάθεια των οποίων ανατέλλει η σοφία), Νοσφεράτου (γνωστοί για την αποκρουστική εμφάνισή τους και τα μυστικά που γνωρίζουν), Τορεαδόρ (Βαμπίρ με ιερό καθήκον τη διάσωση της ομορφιάς και της τέχνης), Τρεμέρ (μία μυστικοπαθής πατριά που ασκεί μαγεία χρησιμοποιώντας αίμα) και, τέλος, Βεντρού (ευγενείς και αριστοκράτες-Βαμπίρ που θεωρούν καθήκον τους να ηγούνται της Καμαρίλλα).

Η ελληνική μετάφραση του "Vampire: Η Μεταμφίεση" ανοίγει πλέον στο ελληνικό κοινό τις πύλες της νύχτας. Μόνος οδηγός το βασικό βιβλίο των απέθαντων, σας ξεναγεί στη μυστική κοινωνία τους και αποκαλύπτει τα μυστικά τους με τέτοιον τρόπο, που τα όρια του πραγματικού και του φανταστικού υφαίνονται μεταξύ τους σαν ιστός αράχνης, που παγιδεύει μέσα του τους πόθους, τα όνειρα και τους εφιάλτες τόσο των χαρακτήρων σας όσο και τους δικούς σας...

Θα το βρείτε σε όλα τα Fantasy Shop και στα καλά ενημερωμένα καταστήματα και βιβλιοπωλεία του χώρου των RPGs.





# MAGIC

## The Gathering



## Δεν εκπαιδεύεις τα πλάσματά σου... τα εξαπολύεις!

Στο Magic: The Gathering τα πλάσματά μας είναι έτοιμα για μάχη μόλις βγουν απ' το καστί.

Διάλεξε τα δικά σου ανάμεσα απο χιλιάδες θανατηφόρα πλάσματα και εξαπολύσά τα πάνω στους φίλους σου.

Αλλά σε προειδοποιούμε, για να



επιβιώσεις χρειάζεται γρήγορη σκέψη και πανούργα κόλπα.

Συγκεντρώσου στο παιχνίδι.

Ο καλύτερος τρόπος για να ξεκινήσεις είναι με το Starter Game. Έχει ο,τιδήποτε εσύ και ένας φίλος σου χρειάζεστε για να ξεκινήσετε.

Κυριάρχησε πάνω στο πραγματικό παιχνίδι.



**ΚΑΙΣΣΑ**

τηλ: 3609642

Το φανταστικό παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες!





## DUNGEONS & DRAGONS ADVENTURE GAME

**Τ**ο εισαγωγικό παιχνίδι για τη νέα έκδοση του D&D περιέχει μέσα σε τρία βιβλία των 32 σελίδων όσα χρειάζεται μία παρέα για να αρχίσει να παίζει ένα παιχνίδι ρόλων: εισαγωγικούς και εύχρηστους κανόνες, υλικό για να ξεκινή-



σει ένα ολόκληρο campaign, ζάρια, μινιατούρες, φύλλα χαρακτήρων και πολλά άλλα.

Τα εισαγωγικά παιχνίδια για το AD&D ήταν πάντα περίφημα προϊόντα, και αυτό απλώς επιβεβαιώνει τον κανόνα - εκατοντάδες νέοι gamers θα μάθουν τα μυστικά του περιφημου παιχνιδιού ρόλων με τον πιο εύκολο τρόπο που υπάρχει: παίζοντας.

Διάθεση Κάισσα / Τιμή 3.600 δρχ.

## DUNGEONS & DRAGONS PLAYER'S HANDBOOK



**Τ**ο PHB είναι το βασικό βιβλίο κανόνων για το Dungeons & Dragons, το μεγαλύτερο role playing όλων των εποχών, ανανεωμένο για τη νέα χιλιετία.

Το Player's Handbook περιέχει τους πλήρεις κανόνες της τρίτης έκδοσης του D&D. Είναι μία απαραίτητη αγορά για όποιον θέλει να παίζει το παιχνίδι αυτό που έχει τις ρίζες του στο χρόνο. Η τρίτη έκδοση είναι πιο εφευρετική και ξεκάθαρη υλοποίηση του παιχνιδιού

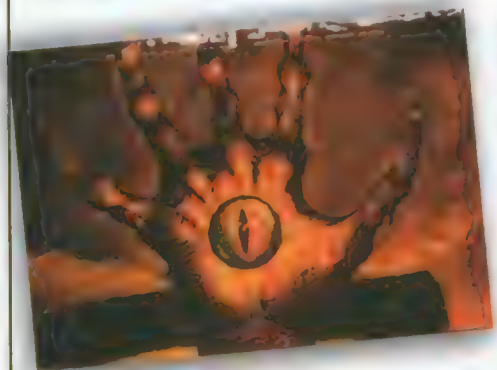
που ξεκίνησε πριν από 25 ολόκληρα χρόνια. Νέοι, ευέλικτοι κανόνες, καινούριοι χαρακτήρες καθώς και ένα CD-ROM γεμάτο βοηθήματα σε αυτήν τη θαυμάσια έκδοση.

Διάθεση Κάισσα / Τιμή 7.200 δρχ.

## DIE VECNA DIE!

**Π**εριπέτεια του Advanced Dungeons & Dragons που μεταφέρει τους ήρωες από τον κόσμο του Greyhawk σε αυτόν του Ravenloft και στη συνέχεια στην πόλη του Planescape Sigil. Σημειώστε, όμως, ότι για να παιχθεί δεν απαιτείται υλικό από τα campaigns αυτά.

Οι παίκτες γνωρίζουν τρομακτικές καταστάσεις καθώς ταξιδεύουν σε μία "σκοτεινή" πόλη, όπου ο Ιυα θα προσπαθήσει να θέσει σε εφαρμογή το τρελό όνειρό του να καταστρέψει επιτέλους τον φυλακισμένο Vecna, τον δυνατότερο lich.



Μόνο δύο αντικείμενα έχουν τη δύναμη να σταματήσουν τον Ιυα: το μάτι και το χέρι του Vecna. Ωστόσο, ακόμα και οι ίδιοι οι θεοί δεν μπορούν να ξέρουν τις τρομακτικές δυνάμεις που απειλευθερώνει η χρήση τους.

Περιπέτεια του AD&D / Διάθεση Κάισσα / Τιμή 7.200 δρχ.

## VOLO'S GUIDE TO BALDUR'S GATE



**Σ**ε αυτόν τον έκτο κατά σειρά ταξιδιωτικό οδηγό, γραμμένο από τον Volothamp Geddarm, διάσημο ταξιδευτή των Βασιλείων, αποκαλύπτονται για πρώτη φορά στους παίκτες όλα τα θαυμαστά πράγματα του μυστηριώδους Νότου. Οι λάτρες της περιπέτειας, που έγιναν διάσημοι αναζητώντας την τύχη τους στο παιχνίδι για computer Baldur's Gate 2: Shadows of Amn, καλούνται τώρα να ανακαλύ-

ψουν όλους τους κινδύνους και τους θησαυρούς που αυτή η πλούσια γη προσφέρει!

Accessory του AD&D για τα Forgotten Realms / Κατάλληλο για όλα τα επίπεδα παικτών / Διάθεση Κάισσα / Τιμή 6.120 δρχ.



# ΝΕΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΑΠΟ ΤΟ ΧΩΡΟ ΤΩΝ FANTASY & CARD GAMES

## THE SCORPION

**Η** προφητεία μιλά για ορδές που ξεχύνονται από τα Shad-owlands. Μόνο ένας άντρας θα προσπαθήσει να αποτρέψει την καταστροφή: ο αρχηγός της Φατριάς των σκορπιών. Θα πληρώσει οποιοδήποτε τίμημα προκειμένου να σώσει τον αυτοκράτορα. Αν μάλιστα χρειαστεί, θα γίνει και ο ίδιος "κακός" για να πολεμήσει με ίσους όρους το "κακό".

Ο ίδιος και ο χαμπριόν του αυτοκράτορα θα πολεμήσουν ως αντίπαλοι σε αγώνα μέχρι θανάτου για αυτό που και οι δύο αγαπούν: το Rakugan.

Νουβέλα του Legend of the Five Rings / Διάθεση Κάισσα / Τιμή 2.600 δρχ.



## TWO OF MINDS

**Σ**τα πέρατα του γαλαξία, το Verge είναι από τα πιο επικίνδυνα μέρη, και στην υπόγεια κό-λαση

του πλανήτη Oberon η ζωή μίας συμμορίας του δρόμου δεν προσφέρει και πολλές ευκαιρίες. Αυτό συμβαίνει μέχρι την ημέρα που ένας κλέφτης κλέβει λάθος άνθρωπο και βρίσκεται ξαφνικά στο επίκεντρο μίας πάλης για εξουσία που απλώνεται πέρα από τα αστέρια.

Νουβέλα του Star Drive για το Alternity / Διάθεση Κάισσα / Τιμή 2.600 δρχ.



## THE CLANDESTINE CIRCLE

**Ο** Ιππότης των Ρόδων Linsha Majere, δουλεύοντας κρυφά για τον Clandestine Circle της Solamnia, κερδίζει μια θέση στην elite της σωματοφυλακής του Hegan Bighi, μυστηριώδους

άρχοντα και κυβερνήτη της Sanc-

tion. Σύντομα μαθαίνει ότι ο κυβερνήτης δεν είναι ο μόνος που χρειάζεται προστασία σε μια πόλη που ζει με την απειλή ενός ενεργού ηφαιστείου έτοιμου να εκραγεί, ενός πλοίου που μεταφέρει το θάνατο μιας άγνωστης πανούκλας, της πάντα επικίνδυνης Λεγεώνας του Ατσάλιού και των Ιπποτών του Netaka.

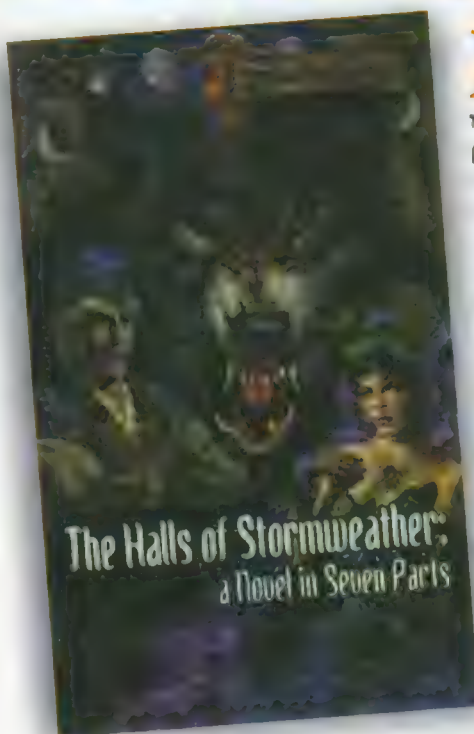
Νουβέλα του Dragonlance / Σειρά Crossroads / Διάθεση Κάισσα / Τιμή 2.600 δρχ.



## THE HALLS OF STORMWEATHER

**Ν**ουβέλα σε επτά μέρη και το πρώτο βιβλίο μίας σειράς που εξερευνά τα κυριότερα σημεία μίας πόλης, όπου όλα έχουν το τίμημά τους και όπου ακόμα και οι πλουσιότερες οικογένειες πρέπει να κάνουν τα πάντα για να επιβιώσουν.

Νουβέλα των Forgotten Realms / Σειρά Sembia / Διάθεση Κάισσα / Τιμή 2.600 δρχ.





## THE ART OF VAMPIRE: THE MASQUERADE



**T**ο The Art of Vampire: The Masquerade, σχεδιασμένο από τους καλύτερους σχεδιαστές του χώρου, συγκεντρώνει τις ωραιότερες εικόνες και τα καλύτερα σχέδια από το πιο πολυσυζητημένο παιχνίδι ρόλων, καλύπτοντας υλικό από όλη τη δεκαετία του '90 έως σήμερα. Από τις πρώτες εκδόσεις του παιχνιδιού έως τον

Μεσαίωνα και τις σύγχρονες νύχτες, αυτό το βιβλίο είναι ένα εξαιρετικό χρονικό της εξέλιξης του δημοφιλέστερου μοντέρνου RPG.

Accessory του Vampire: The Masquerade / Βιβλίο / Διάθεση Fantasy Shop / Τιμή 6.000 δρχ.

## MAGE: THE ORPHAN'S SURVIVAL GUIDE



**Γ**εννημένοι σε μια δύελλα φωτιάς Μεγαλωμένοι στους δρόμους

Ποτέ δεν θα υποκύψουν!

Το Orphan's Survival Guide περιγράφει τους αυτοδιδάκτους μάγους, εκείνους που δεν ανήκουν σε κανένα Order. Αφυπνισμένοι από μόνοι τους, πολύ στίθασσι για να ανήκουν οπουδήποτε, οι Orphans αποτελούν το Νέο Τρόπο και την Ελπίδα του Αύριο.

Περιέχει νέα μαγικά για τους Orphans, οδηγίες για

τον αφηγητή και άφθονο υλικό για το χρονικό σας.

Accessory του Mage: The Ascension / Βιβλίο / Διάθεση Fantasy Shop / Τιμή: 5.800 δρχ.

## FADING SUNS PLAYERS COMPANION



**Ο**ι παίκτες προέρχονται από όλες τις πλευρές της ζωής: ευγενείς, ιερείς, εξωγήινοι και βάρβαροι. Τώρα έρχονται από ακόμα περισσότερα και φρικαλέα υπόβαθρα! Το Fading Suns Players Companion είναι μία ανεκτίμητη βοήθεια για τους κανόνες του Fading Suns. Περιλαμβάνει νέες Ευλογίες και Κατάρεις, ικανότητες, απόκρυφες δυνάμεις, όπλα, εξοπλισμό

και πολύτιμες επεκτάσεις κανόνων. Επιπλέον, υπάρχουν νέοι κανόνες για τους χαρακτήρες: ιπποτικά τάγματα, εκκλησιαστικές σέκτες, νέες θρησκείες, στρατιωτικές μονάδες και άλλες αναμενόμενες λεπτομέρειες σε άλλες έλλογες εξωγήινες φυλές και τους γενετικά αλλαγμένους.

Supplement του Fading Suns / Εταιρία Holistic / Διάθεση Fantasy Shop / Τιμή 10.000 δρχ.

## YOUNG JEDI CARD GAME: BATTLE OF NABOO



**Τ**ο Battle of Naboo είναι η τρίτη πλήρης προέκταση του Young Jedi Card Game. Η Βασίλισσα Amidala και η απελευθερωτική δύναμή της επιτίθεται ενάντια στο Παλάτι που βρίσκεται υπό τον έλεγχο των Neimoidian, ενώ ο στρατός των Gungan προσεγγίζει τις εκτάσεις του Naboo σε μία αποστολή αυτοκτονίας ενάντια στην Trade Federation. Ο Artoo και ο Anakin απογειώνονται από τη διαστημική βάση σε μία απεγνωσμένη προσπάθεια να ακινητοποιήσουν το Droid Control

Ship, ενώ ο Qui-Gon και ο Obi-Wan ετοιμάζουν τα φωτόσπαδά τους ενάντια στον υπέρτατο εχθρό τους, τον Sith Lord, Darth Maul.

Ο νέος τύπος καρτών (Effect Cards), τα σχόλια που περιλαμβάνονται σε επιλεγμένους χαρακτήρες, οι επιπλέον κανόνες και πλέον το διπλό φωτόσπαδο του Darth Maul κάνουν το Battle of Naboo το απαραίτητο βοήθημα για το γρηγορότερο και συναρπαστικότερο παιχνίδι στο γαλαξία.

Expansion του Young Jedi Card Game / Εταιρία Decipher / Κεντρική διάθεση Fantasy Shop / Τιμή Deck/Boosters 4.900/1.450δρχ.



Μάζεψε, Παίξε, Αντάλλαξε...  
...Νιώσε τη Δύναμη

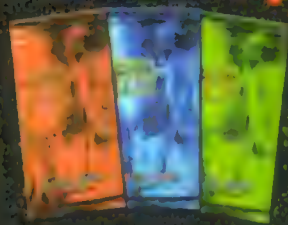


# YOUNG JEDI

ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ  
ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΜΕ ΚΑΡΤΕΣ

Κυκλοφορούν τα Expansions:

- Menace of Darth Maul
- Jedi Council
- Battle of Naboo



3ης Σεπτεμβρίου 103  
Πλ. Βικτωρίας Τηλ.: 8231072



[www.fantasyshop.gr](http://www.fantasyshop.gr)

**Θα τα βρείτε ακόμη:**

Σόλων, Αντικείμενο 6, Αθήνα Τηλ: 3341065 • CD Comics, Σκουπιδιέρα 57, Αθήνα Τηλ: 3825004 • Βαρέλα, Λόντου 1, Αθήνα Τηλ: 825439 • ΤΗ, Αστυμερική 37, Αθήνα Τηλ: 3636028 • Η/Θ Systems, Νέας Κερκυραίων 14 Πλ. Ημερών Τηλ: 8564255 • Infoarena Center - Πανεπισμίου 302 Α Τηλ: 2281295 • Τζέιμς - Αλευροδόου 138-140, Περαία Τηλ: 4237864 • Ήλιος και Αστράγαλλοι, Κρότωνος 5 Νίκαιος Τηλ: 9012770 • Flash Net Comics - Καρόλου 13 - Αμπελόκηποι Τηλ: 6965089 • Block, Βάρδα - Γαλλίας 53, Πάρος Τηλ: 9421-28782 • Σιν Μπί - Ροδόφι 7 Καρδίτσα Τηλ: 051332128 • Comics Mad - Αλεξάνδρας 15 Ν. Ιωνία Τηλ: 2730509 • Αρμάλης - Μορφώνης Αγίου 7 Νέο Ηρώδευο • Star Comics - Σουλίου 93 Βενιζέλου 93 Τηλ: 9943889 Τηλ: 2730967, Αμαρύνος Πεντέλης 34, Βορμήρια Τηλ: 6822003 • V+G Multimedia Store - Νηπιόκτιστος 2, Μορφών Τηλ: 6143336 • Vinea Comics Club - Κωνσταντίνου 5 Καλλιθέα Τηλ: 9647216

# VAMPIRE

## Η ΜΕΤΑΜΦΙΒΣΗ

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΜΕΓΑΛΟ  
ROLEPLAYING GAME  
ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ!

ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟ!

Δροσίνη και Δ.Κυριακού 16  
Κηφισιά Τηλ.: 8016041



# COUNTERSTRIKE

## Πατάξτε την τρομοκρατία, στο τρομερό Mod του Half-Life

**Βέβαια, στο ίδιο Mod μπορείτε να γίνετε και εσείς ο τρομοκράτης, οπότε δεν θα μείνει κανένας παραπονεμένος. Το Counterstrike είναι ένα Modification για το τρομερό Half-Life, το οποίο σας δίνει τη δυνατότητα να πάρετε μέρος σε διάφορες αποστολές είτε ως τρομοκράτης είτε ως μέλος της αντιτρομοκρατικής ομάδας (Terrorist, Counter - Terrorist). Όλα αυτά αποκλειστικά με συμπαίκτες και αντιπάλους, φίλους σας ή ακόμα και αγνώστους, στο Internet ή σε LAN (Local Area Network). Σας υπόσχομαι ότι όσοι έχετε το Half-Life (και, φυσικά, πρόσβαση στο Internet) θα ξετρελαθείτε μαζί του, αφού μπορείτε να παίξετε δωρεάν το Counterstrike!**

Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar  
DarkTemplarGR@HotMail.COM



Αν ξέρω τι γίνεται τελευταία, αλλά όλο πάνω σε Modifications (Mods) εκπληκτικών παιχνιδιών πέφτω. Δύο από αυτά μάλιστα (τα πιο ωραία κατ' εμέ) σας τα έχω παρουσιάσει. Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε το Starcraft: Sickel και πιο παλιά το Quake III Fortress. Καιρός, λοιπόν, ήταν να ασχοληθώ με το Half-Life και με ένα Mod

που έχει προκαλέσει πανικό στο Internet και ακόμα πιο μεγάλο στα Net Cafes! Με την αναφορά μου στην εισαγωγή στα LANs εννοούσα τα Net Cafes, αφού επάξια θα μπορούσε να χαρακτηριστεί το παιχνίδι της χρονιάς σε αυτά. Σε όποιο Net Café και να πήγα παίζανε Counterstrike, άντρες γυναίκες, μικροί μεγάλοι.

"Αν είναι ποτέ δυνατόν! Ένα παιχνίδι υπάρχει και αυτό είναι το Quake III!" σκε-

φτόμουν, όταν κοντά στα μέσα Ιουλίου και σε ένα καταπληκτικό Net Café στη Θεσσαλονίκη (δεν γράφω όνομα για να μη νομίσете ότι κάνω διαφήμιση) αποφασίσαμε με έναν φίλο να μπούμε σε ένα παιχνίδι-παρτίδα Counterstrike που είχαν κάνει κάτι παιδιά και έπαιζαν. Ε, αυτό ήταν... Αμέσως κόλλησα!

Παίζοντας το Counterstrike ένιωσα κάτι το μοναδικό, που σπάνια το βιώνεις σε παιχνίδια: πόσο ανάγκη είχα τον συμπαίκτη μου προκειμένου να επιβιώσω και να νικήσω! Επίσης, έμαθα πόσο σημαντική είναι κάθε γωνία στο παιχνίδι προκειμένου να κρύβεσαι και πόσο μεγάλο ρόλο παίζει ο ρεαλισμός σε ένα παιχνίδι. Οντως ένα από τα αξιολογικά στοιχεία του Counterstrike είναι ο ρεαλισμός. Συνηθισμένος σε παιχνίδια όπως τα Quake και Unreal Series, όπου ο χαρακτήρας κινείται με τρομερά γρήγορη ταχύτητα, μόλις έπαιξα το Counterstrike και είδα το χαρακτήρα να κινείται σχετικά αργά σε σχέση με τα προαναφερθέντα παιχνίδια, συνειδητοποίησα το βαθμό του ρεαλισμού που επιτυγχάνει! Στο ίδιο πλαίσιο κινείται άλλο ένα στοιχείο, το ότι δεν χρειάζονται πολλές σφαίρες ή ακόμα και μαχαίριές για να πεθάνει ο χαρακτήρας του παίκτη. Σημασία έχει επίσης το μέρος του σώματος στο οποίο θα δεχτεί τις σφαίρες, οπότε μία καλοζυγισμένη σφαίρα ανάμεσα στα μάτια (όπως στη σχετική screenshot) είναι αρκετή για να τον αποτελειώσει. Ας μην το παρατραβάω όμως, ας προχωρήσουμε στην...

### ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Το Counterstrike βρίσκεται σε φάση beta testing, έχει φτάσει δε στην 0.6 έκδοση. Σε τακτά διαστήματα νέες εκδόσεις δημιουργούνται και δίνονται στο κοινό δωρεάν μέσω διάφορων sites. Δυστυχώς, δεν πρόλαβα να σας το δώσω με το CD αυτού του τευχους, μια και "έκλεισε" πολύ νωρίς, οπότε το Installation πρόγραμμα θα το βρείτε στο CD του επόμενου τευχους. Πρόκειται για ένα αρκετά μεγάλο αρχείο, το οποίο μου έβγαλε το λάδι μέχρι να το κατεβάσω. Όσοι δεν έχετε υπομονή μέχρι το επόμενο τεύχος, μπορείτε να κατεβάσετε το Installation πρόγραμμα από το site <http://www.fileplanet.com/index.asp?file=45770&download=1>. Πηγαίνοντας ακριβώς στη διεύθυνση που σας έδωσα, μόλις φορτώσει η σελίδα θα ενεργοποιηθεί η διαδικασία του downloading (το αρχείο είναι 57MB). Αφού αποκτήσετε το πολυπόθητο αρχείο (είτε μετά από δεκαπέντε είτε μετά από 1-2 μέρες - εξαρτάται από το modem σας και τις ώρες που θα αφιερώσετε για download), φορτώστε το. Αυτόματα θα







Παραμένει να εκπαιδευτείτε να επενδύσετε στην αγορά. Διαβάστε, λοιπόν, άρθρα, βιβλία και ό,τι άλλο το επιτρέπει...

εντοπίσει το directory του Half-Life σας και θα κάνει την εγκατάσταση. Μετά το πέρας του installation, απαντήστε OK στην ερώτηση εάν θέλετε να τοποθετηθούν shortcuts στο desktop (θα εμφανιστεί το icon του Counterstrike και ένα εκπληκτικό manual σε μορφή HTML, αναγνώσιμη δηλαδή μόνο από κάποιον browser: Netscape, I. Explorer κ.λπ.). Αφού το κάνετε install, δεν έχετε παρά να προμηθευτείτε την τελευταία έκδοση του Half-Life, αν δεν την έχετε ήδη (πρόκειται για την 1.1.01), να μπειτε στο Internet και να τρέξετε το αρχείο του Counterstrike.

### ΕΠΙΛΟΓΕΣ & ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ

Αφού φορτώσετε για πρώτη φορά το Counterstrike (από το desktop σας), ο πρώτος σταθμός σας πρέπει να είναι η επιλογή "Config" και από εκεί η "Controls", όπου θα αναπροσαρμόσετε το χειρισμό του Counterstrike, αφού δεν διατηρεί τα controls του Half-Life και διαθέτει

ορισμένες νέες δυνατότητες (από τα βασικότερα νέα πλήκτρα είναι το Buy, επίσης μην αγνοήσετε τα Chat Messages, καθώς πρέπει κάπως να συνεννοηθείτε). Εν συνέχεια (αφού έχετε ρυθμίσει τα controls σας), από το μενού "Config" πάλι, επιλέξτε "Customize" για να συμπληρώσετε το όνομα-παρτσούκλι σας με το οποίο θα σας "βλέπουν" οι άλλοι παίκτες. Τέλος, από το μενού Config και την επιλογή "Update HL" μπορείτε να προμηθευτείτε αυτόματα την πιο πρόσφατη έκδοση για το Half-Life (είναι απαραίτητη προκειμένου να παίξετε το Counterstrike). Μετά τη ρύθμιση των controls είναι καιρός να μπειτε σε κάποιο παιχνίδι στο Internet και να δείξετε σε αντιπάλους και συμπαίκτες τις ικανότητές σας. Από το αρχικό μενού επιλέξτε "Play CS". Εάν είναι η πρώτη φορά που παίξετε Counterstrike, επιλέξτε κατευθείαν "Quick Start", όπου αφήνετε τα πάντα στον υπολογιστή και εκείνος αναλαμβάνει να βρει όλους

τους διαθέσιμους servers, να απορρίψει όσους είναι άδεια και όσους είναι γεμάτοι από παίκτες και, τέλος, να σας "βάλει" στον πιο γρήγορο από αυτούς. Έτσι κάπως θα μπειτε στο πρώτο παιχνίδι σας στο Counterstrike. Με τον καιρό, όμως, θα αρχίζετε να ψάχνεστε και θα προτιμήσετε να μπαίνετε όχι σε server που επιλέγει ο υπολογιστής, αλλά σε εκείνον τον οποίο εσείς θέλετε.

Από το μενού "Play CS" επιλέξτε Internet Game (εάν είστε σε LAN δεν με απασχολεί, διότι η στήλη λέγεται On Line Gaming και όχι LAN Gaming :P) και θα εμφανιστεί ένας εξαρχής περιπλοκος πίνακας με πολλές επιλογές. Επιλογή-κλειδί (γαλλικό) είναι τα "Filters", από όπου καθορίζετε τις προϋποθέσεις που πρέπει να πληρούν οι servers που υπάρχουν, προκειμένου να εμφανίζονται στον πίνακα και να μπορείτε να τους επιλέξετε. Μπορείτε να κάνετε ρυθμίσεις ούτως ώστε, εάν κάποιος server είναι γεμάτος ή άδειος (από άλ-

### ΠΩΣ ΚΕΡΔΙΖΕΤΕ Ή ΧΑΝΕΤΕ ΛΕΦΤΑ

Κέρδη	Απώλειες
Γλιτώνεις έναν όμηρο	\$1.000 για αυτόν που τα κατάφερε και \$150 για τα άλλα μέλη (στο τέλος του γύρου)
Σκοτώνεις έναν όμηρο	-\$1.500 για το δράστη
Χρησιμοποιείς έναν όμηρο	\$150 για τον παίκτη, \$100 για τα άλλα μέλη
Σκοτώνεις αντίπαλο	\$300 για τον παίκτη
Σκοτώνεις συμπαίκτη	-\$3.300 για τον παίκτη
Οι Terrorists κερδίζουν βομβαρδίζοντας το στόχο	\$2.750 για κάθε μέλος της ομάδας
Εξολοθρεύεις όλους τους ομήρους	\$2.000 για κάθε μέλος της ομάδας
Απενεργοποιείς βόμβα στο χάρτη	\$2.500 για κάθε μέλος της ομάδας
Counter Terrorists απενεργοποιούν τη βόμβα	\$2.750 για κάθε μέλος της ομάδας
Counter Terrorists σώζουν τους ομήρους	\$2.000 για κάθε μέλος της ομάδας + bonus για κάθε όμηρο
Για κάθε όμηρο που επιβιώνει	\$150 ανά όμηρο για κάθε μέλος της ομάδας
Η ομάδα χάνει την "παρτίδα"	\$1.400 κάθε μέλος της χαμένης ομάδας





λους παίκτες), να μην παρουσιάζεται στη λίστα ή να σας εμφανίζονται μόνο οι servers που είναι κάτω από μία συγκεκριμένη ταχύτητα (ως γνωστόν, όσο χαμηλότερη είναι η ταχύτητα στο Internet (το γνωστό Ping) τόσο το καλύτερο). Αφού κάνετε τις ρυθμίσεις σας, πατήστε το κουμπί Update και θα αρχίσει να μετρά-ψάχνει όλους τους servers στο Διαδίκτυο. Το μόνο σίγουρο είναι ότι θα βαρεθείτε να περιμένετε (μία και πρόκειται να ψάξει πάνω από 1.000 servers!) και κάποια στιγμή θα πατήσετε Cancel, οπότε θα εμφανιστούν στον πίνακα στο κέντρο της οθόνης όλοι οι servers που κατάφερε να ελέγξει ο υπολογιστής μέχρι τη στιγμή που τον διακόψατε (πιστέψτε με, θα είναι υπεραρκετοί). Από αριστερά προς τα δεξιά παρουσιάζονται τα εξής στοιχεία για τον εκάστοτε server: λειτουργικό σύστημα (Windows ή Linux, εάν έχετε Windows δεν μπορείτε να παίξετε σε server για Linux και αντίθετα), ταχύτητα server (όσο πιο πολλά τα πράσινα μπαλάκια τόσο το καλύτερο), ο χάρτης ο οποίος παίζεται εκείνη τη στιγμή από τους παίκτες του server, το είδος της παρτίδας (στην προκειμένη περίπτωση εξαρτάται από το τι έχετε επιλέξει στα Filters: μπορεί να είναι παρτίδα Half-Life, Counterstrike ή Team Fortress) και, τέλος, δύο αριθμοί (ο πρώτος δείχνει πόσοι παίκτες είναι στον server και παίζουν και ο δεύτερος το μέγιστο αριθμό παικτών που υποστηρίζει ο server). Δεν πιστεύω να σας ζάλισα...

Έτσι κάπως θα εμφανιστεί ο πίνακας με τις παρτίδες στις οποίες μπορείτε να παίξετε. Οι λοιπές επιλογές δεν έχουν ιδιαίτερη σημασία, εκτός από τη Refresh, η οποία ανανεώνει τον πίνακα με τους

servers (να το κάνετε κάθε φορά που θα μπαίνετε στο παιχνίδι, διότι ο πίνακας μένει όπως ήταν σύμφωνα με το τελευταίο Refresh που έχετε κάνει), και την "Add Server", όπου μπορείτε να δώσετε απευθείας το IP του server που επιθυμείτε (εάν το γνωρίζετε). Τέλος, μπορείτε να κάνετε τον δικό σας server (για όση ώρα θα είστε στο Internet ή το LAN). Εδώ, όμως, τα πράγματα είναι λίγο πιο περίπλοκα και ο χώρος περιορισμένος, οπότε δεν θα αναφερθώ εκτενέστερα.

## ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ COUNTERSTRIKE

Μπαίνοντας πρώτη φορά στον server, πρέπει να διαβάσετε το briefing του χάρτη και στη συνέχεια να επιλέξετε με ποια από τις δύο παρατάξεις θα... παραταχθείτε. Προτιμήστε να συμμαχήσετε με τους πιο αδύναμους, ούτως ώστε να φέρετε ισορροπία, fair gaming πάνω απ' όλα! Εν συνεχεία, αφού επιλέξετε παράταξη, σας δίνεται η ευκαιρία να διαλέξετε και skin (εμφάνιση) του χαρακτήρα σας. Υπάρχουν αρκετές εμφανίσεις, διαφορετικές για κάθε παράταξη.

Αφού τα κάνετε όλα αυτά, περιμένετε να λήξει η μάχη που βρίσκεται σε εξέλιξη εκείνη τη στιγμή και να μπειτε στην νέα "παρτίδα". Κάθε παρτίδα στο Counterstrike διαρκεί πέντε λεπτά (αυτό είναι το default για τους servers, μπορεί να αλλά-

η τρέχουσα παρτίδα και να ξεκινήσει νέα, όπου όλοι οι χαρακτήρες ξαναζωντανεύουν και... φτου κι απ' την αρχή. Ξεκινώντας να παίζετε, εμφανίζεστε μαζί με όλους τους συμπαίκτες σας σε συγκεκριμένο σημείο στο χάρτη. Θα εμφανιστεί στην άκρη της οθόνης σας ένα πράσινο εικονίδιο σε σχήμα καροτσιού για ψώνια. Πατώντας το πλήκτρο που έχετε αναθέσει για το Buy μπορείτε να εξοπλιστείτε με όπλα (για την ακρίβεια με μόνο δύο όπλα) και πυρομαχικά (ammunition ή ammo). Επίσης, μπορείτε να ψωνίσετε διάφορα άλλα "αγαθά", όπως χειροβομβίδες και προστατευτικούς δώρακες. Την πρώτη φορά που θα παίξετε, όμως, θα παρατηρήσετε ότι τα λεφτά σας δεν είναι αρκετά. Εδώ είναι το "ζουμί" του παιχνιδιού, καθώς έχετε τη δυνατότητα να κερδίζετε λεφτά και να αγοράζετε ακόμα καλύτερα όπλα, πανοπλίες και τα λοιπά, με κάθε νέα παρτίδα που παίζετε.

Πώς κερδίζετε λεφτά, λοιπόν. Λεφτά κερδίζετε όταν: σκοτώνετε έναν αντίπαλο, φέρετε σε πέρας ένα στόχο, επιδιώσατε του γύρου και, τέλος, εάν η ομάδα σας κερδίσει. Επίσης, είναι δυνατόν ακόμη και να χάσετε λεφτά εάν προβείτε σε λανθασμένες κινήσεις. Πιο αναλυτικά μπορείτε να δείτε πώς κερδίζετε και χάνετε λεφτά στον πίνακα που παραδέτω.

Υπάρχουν συνολικά τέσσερις διαφορετικές αποστολές-objectives, στις οποίες μπορείτε να επιδοθείτε καθώς θα παίξετε Counterstrike: Διάσωση Ομήρων, Τοποθέτηση/Απενεργοποίηση Βόμβας, Δολοφονία και Διαφυγή. Λόγω περιορισμένου χώρου δεν δύναμαι να προβώ σε περαιτέρω ανάλυση, οπότε καλά θα κάνετε να διαβάσετε το HTML manual που συνοδεύει το παιχνίδι.

Το Counterstrike είναι μοναδική εμπειρία και δεν έχει να κάνει με οποιοδήποτε 3D action έχετε παίξει μέχρι σήμερα, καθώς είναι άκρως ρεαλιστικό και διαθέτει πολλή στρατηγική (ίσως να μοιάζει λιγουλάκι με το Rogue Spear). Εάν έχετε το Half-Life

δεν έχετε τίποτα να χάσετε δοκιμάζοντάς το, αφού είναι δωρεάν, όπως προανέφερα. Επειδή σε τακτά διαστήματα κάνουν την εμφάνισή τους νέες εκδόσεις και διάφορα patches, μπορείτε να παρατηρήσετε τις εξελίξεις από το site του Counterstrike [www.Counter-strike.net](http://www.Counter-strike.net). Μέχρι το επόμενο "On-Line Gaming", καλή διάσωση ομήρων και απενεργοποίηση βομβών...



ξει όμως) και μπορεί να λήξει νωρίτερα αν κάποια από τις δύο παρατάξεις χάσει όλα τα μέλη της ή αν μία από τις δύο φέρει σε πέρας το objective του χάρτη (π.χ. οι Counter Terrorists συνοδεύσουν το VIP πρόσωπο στην προκαθορισμένη τοποθεσία). Επίσης, κάθε φορά που χάνετε, πρέπει να γνωρίζετε ότι γίνεστε "Ghost" και παρακολουθείτε το παιχνίδι μέσα από άλλους χαρακτήρες, μέχρι που να τελειώσει



# 4TH THE COMING

**Η 1η Σεπτεμβρίου για πολλούς σημαίνει τέλος των διακοπών και επιστροφή στις υποχρεώσεις - είτε σχολικές, είτε φοιτητικές, είτε επαγγελματικές. Ετσι και εμείς -η κοινότητα του T4C- σιγά σιγά μαζευόμαστε πάλι κάθε βραδάκι στον server και τα "λέμε", μια και η περίοδος του Αυγούστου ήταν "ψιλοερημική". Τα νέα από τον προηγούμενο μήνα, ωστόσο, είναι πολλά και ενδιαφέροντα, παρ' όλο που δεν "μπάινουμε" τόσο πολύ λόγω διακοπών.**

**Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar  
DarkTemplarGR@hotmail.com**

**Η** αλήθεια είναι ότι τα νέα μας δεν ξεκινούν από τις αρχές Αυγούστου, αλλά προς τα τέλη Ιουλίου, όταν ανακοινώθηκε σαν κεραυνός εν αιθρία από τη Vircom η νέα έκδοση 1.15, η οποία διόρθωνε πάρα πολλά bugs και έφερνε στο T4C μια νέα κλάση, τους Τοξότες! Ουσιαστικά, δεν θα μπορούσαμε να πούμε ότι πρόκειται περί κλάσης, αφού το T4C "δεν έχει απ' αυτό". Απλώς δημιουργήθηκαν νέα όπλα, τόξα και φαρέτρες, με άπειρα βέλη, με τα οποία μπορούν να οπλιστούν όλοι οι χαρακτήρες (έχοντας, βέβαια, τα απαιτούμενα στατιστικά). Προς το παρόν θέλω να σταθώ στην πρόσφατη -αποράδεκτη- εκμετάλλευση ενός bug, που έγινε από την πλειονότητα των παικτών και ευτυχώς διορθώθηκε με τη νέα έκδοση 1.15 (είχα στείλει σχετικό mail στους υπευθύνους της Vircom). Το συγκεκριμένο bug επέτρεπε τη μονιμοποίηση οποιουδήποτε spell ή rotion του οποίου το effect είχε διάρκεια. Για παράδειγμα, spells προστατευτικά που ανεβάζουν το Armor Class των χαρακτήρων, όπως το Barrier, είχαν κάποια διάρκεια σε λεπτά. Όμως, αφού τελειωνε η διάρκεια του spell, έπρεπε να το ξανακάνεις για να έχεις το αυξημένο Armor Class. Τέλος πάντων... Η ουσία είναι ότι -με συγκεκριμένα κόλπο- παίκτες κατάφεραν να μονιμοποιούν το effect των rotions ή spells, τα οποία είχαν περιορισμένη διάρκεια, αρκεί να μην τους έκανε άλλος το ίδιο spell που είχαν κάνει ή οι ίδιοι να μην έπιναν το rotion (έτσι ακυρωνόταν το bug). Το bug αυτό το χρησιμοποιούσε η πλειονότητα των παικτών και ήταν ένα "κοινό" μυστικό που, όμως, σύντομα έφτασε στα αυτιά τα δικά μου αλλά και των άλλων GMs. Ωσπου να βγει η 1.15, αναγκαστήκαμε να γίνουμε αστυνομικοί, εμείς οι GMs, και να προσέχουμε μην τυχόν οι παίκτες χρησιμοποιούν αυτό το cheat.

Μαζί με απειλές και πολλές διαφωνίες περιορίσαμε το φαινόμενο. Κατόπιν, φυσικά, ήρθε η έκδοση 1.15 και μας έλυσε τα χέρια. Θέλω να καταλήξω στα εξής: από οποιονδήποτε παίκτη συλληφθεί να εκμεταλλεύεται bug του παιχνιδιού προς όφελος του χαρακτήρα του, θα σφαιρείται το ένα τρίτο του experience του χαρακτήρα του. Φυσικά, θα γίνονται προηγουμένως οι απαιτούμενες συστάσεις ώστε να μην το ξανακάνει ή να επαναφέρει στο φυσιολογικό το χαρακτήρα του και μόνο σε περίπτωση που δεν συμμορφωθεί θα τιμωρείται. Δυστυχώς, όλα τα παιχνίδια έχουν bugs. Στα on-line, όμως, χρειάζεται μεγαλύτερη προσοχή, μια και έρχονται σε πλειονετική θέση παίκτες εις βάρος άλλων παικτών που δεν χρησιμοποιούν το εκάστοτε bug. Δεν φταίει ο παίκτης που υπάρχει bug στο παιχνίδι. Αυτό, όμως, δεν σημαίνει ότι πρέπει να το εκμεταλλεύεται. Το καλύτερο που έχει να κάνει είναι να μου το αναφέρει, ώστε να κινηθώ από την πλευρά μου τις απαραίτητες διαδικασίες, ούτως ώστε να ενημερώσω τη δημιουργό εταιρία Vircom προκειμένου να το διορθώσει. Αν δεν κάνει λάθος είναι η πρώτη φορά που έχω τόσο σοβαρό ύφος. Ας με συγχωρήσετε. Σας υπόσχομαι να μην ξανασυμβεί. Απλώς δεν μπορούσα να αφήσω αβυσθίαστο ένα τέτοιο γεγονός. Ας αναλύσουμε, τώρα, τα φρέσκα καλούδια της...

## VERSION 1.15

Οδεύουμε (πάντα) προς ωλοταχώς για την έκδοση 2.00, στην οποία θα συμπεριληφθεί το τρίτο πολυπόθητο νησί! Το μεγαλύτερο ατού που εισάγει η έκδοση 1.15 είναι, φυσικά, η δυνατότητα των χαρακτήρων να εξοπλίζονται με μία σειρά νέων όπλων, τα bows (τόξα). Υπάρχουν πολλά είδη τόξων και προκειμένου να τα χρησιμοποιήσει αποδοτικά ένας χαρακτή-

ρας πρέπει να μάθει τη νέα skill, την archery, και να βασίζεται περισσότερο στο agility του χαρακτήρα του καθώς τον μεγαλώνει σε επίπεδα, εν αντιθέσει με το strength, στο οποίο βασίζονται οι κλασικοί Warriors! Στο παιχνίδι προστέθηκαν πολλά είδη τόξων για να καλύψουν τις ανάγκες όλων των παικτών και των επιπέδων, καθώς και τρία είδη από φαρέτρες, τις οποίες αγοράζεις μία φορά - σημειώ-

## HALL OF FAME

ONOMA	LEVEL
1. Lisa .....	128
2. Bladesinger .....	121
3. Dragonheart .....	115
4. NoOne .....	113
5. Manticore .....	112
6. Killer-Knight .....	110
7. Soth .....	107
8. Speedy .....	107
9. Serpent .....	106
10. Aragorn .....	105
11. NoBody .....	105
12. SaiNT .....	104
13. MIPOSimeTrelas .....	103
14. VAAL .....	103
15. Mikee .....	101
16. Warlord .....	100
17. Black-Trader .....	100
18. Sauron .....	100
19. Varg .....	98
20. Tasans .....	97

**Α**σach... παραλίγο να άχαμε και τους είκοσι παίκτες με τριψήφιο αριθμό Level! Δεν περάζει, όμως. Εχουμε χρόνο μπροστά μας... Βέβαια, στη στασιμότητα αυτή συντέλεσε πολύ και η έκδοση 1.15, η οποία "ανάγκασε" σχεδόν όλους τους παίκτες να φτιάξουν νέο χαρακτήρα για να δουν πώς είναι ο Archer πάνω κάτω (κατά συνέπεια εγκατέλειψαν για λίγο το βασικό χαρακτήρα τους). Τι να τους κάνω; Να τους μαλώσω; Μπα, άσ' τους να χαρούν λίγο.



τέαν ότι έχουν άπειρα βέλη, οπότε δεν είναι ανάγκη να ανησυχείτε: αγοράζετε μία και ξενοιάζετε. Τα νέα γραφικά (τόξα, βέλη κ.λπ.) αποδίδονται πολύ ωραία και φυσιολογικά, χωρίς κανένα πρόβλημα.

Μία εκπληκτική αλλαγή έχει γίνει στα περίφημα Drakes (Lesser και Greater), τα οποία ναι μεν υπάρχουν στο παιχνίδι, αλλά πλέον σκοτώνοντάς τα δεν δίνουν ούτε ένα XP! Ισως η Viscom -επηρεασμένη από τις εξελίξεις στον Arctic Server και το reset που είχε γίνει εκεί- αποφάσισε να αλλάξει λίγο την κατάσταση! Ομολογούμενως, οι περισσότεροι παίκτες το δέχτηκαν ομαλά και χωρίς γκρίνιες, ενώ άλλοι δηλώσαν πανευτυχείς(!). Εμένα, πάντως,

μου έφυγε ένα βάρος. Το ίδιο πιστεύω συνέβη και με τους άλλους GMs.

Αχά, παραλίγο να ξεχάσω να αναφέρω ότι άλλαξε και το σύστημα XP loss από θάνατο του χαρακτήρα. Ως γνωστόν, μία από τις συνέπειες που έχει στο χαρακτήρα σας ο θάνατος είναι η απώλεια των XP. Πριν από την έκδοση 1.15 η απώλεια σε XP υπολογιζόταν ως ποσοστό επί τοις εκατό από τα συνολικά XP του χαρακτήρα. Από την έκδοση 1.15, όμως, και μετά τα πράγματα αλλάζουν. Πλέον η απώλεια των XP υπολογίζεται ως εξής: Η διαφορά των XP που έχει ο χαρακτήρας με τα XP που απαιτούνται για το level του και από εκεί αφαιρείτε το ποσοστό επί τοις εκατό.

Για παράδειγμα, εάν ένας χαρακτήρας έχει 2.000.000 XP και τα απαιτούμενα για να φτάσει στο level που βρίσκεται είναι 1.500.000 XP, τότε από τα 500.000 XP (που είναι η διαφορά των δύο αριθμών) υπολογίζεται η απώλεια επί τοις εκατό. Καλό ακούγεται!.

Μερικές άλλες τώρα μικροαλλαγές και βελτιώσεις. Διαφορα bugs έχουν διορθωθεί (μεταξύ αυτών και το bug που προσέφερε, γνωστό και ως Timer bug). Πλέον οι χαρακτήρες δεν μπορούν να εκτελέσουν την εντολή "Irun", η οποία τους επέτρεπε να τρέξουν ένα script-άκι με έτοιμες εντολές (το script-άκι το προετοιμάζαν οι ίδιοι και το αποθήκευαν στο direc-

## ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΑΣ ΓΡΑΦΟΥΝ

ΤΑΔΕ ΕΦΗ ΒΕΖΑΛΕΙ

Στην προκειμένη περίπτωση "κολλάει" ο τίτλος "Οι πρώην παίκτες μας γράφουν", μια και η Bezalel είναι η παλαιότερη παίκτρια που τώρα δεν παίζει τόσο. Μπαίνει πού και πού να πει ένα "Hi". Όμως, δεν παράτησε το T4C, αφού όλα στο site του περνάνε από τα χέρια της, τουτέστιν έχει επαφή με τα δρώμενα. Απολαύστε την...

"Ξεκινώντας να ευχαριστήσω τον DT μας που μου δίνει την αγγαρεία (εεεεε... ευκαιρία ήθελα να πω) να γράψω κι εγώ δυο λόγια για τον ελληνικό κόσμο του T4C.

Το ελληνικό T4C ξεκίνησε τις αρχές του Σεπτεμβρίου του '99. Μαζί με το Γιάννη τον Κωστάκη, το Γιάννη τον Πατρίκο, τον Κωνσταντίνο τον Ηλιόπουλο και τόν Κωνσταντίνο 'Bandidi' Σπυρόπουλο ήμουν από τους πρώτους που πάτησαν το πόδι τους στα Lighthaven Fields. Ήταν τότε η εποχή που για να βρεις bat wings έπρεπε να κατέβεις στα dungeons και να σκοτώσεις venom spiders. Αργότερα, όταν οι πρώτοι παίκτες άρχισαν να μπαίνουν στο παιχνίδι, έβρισκες τρία και τέσσερα bat wings παρατημένα στο δρόμο με το που έβγαίνες από το ναό της LH. :)

Ο Bandidi ήταν ο πρώτος GM του παιχνιδιού. Σύντομα ήρθαν ο Dark Templar (Νίκος Κόντης) και ο Sostigm (ή Samantha :). Πρώτοι παίκτες που ήρθαν στον server τον Οκτώβριο του ίδιου χρόνου ήταν ο Kokoloco, ο Coldar, ο Ioannis, ο Esseas, ο Hecky και πολλοί άλλοι. Θυμάμαι ο Kokoloco είχε φτάσει σε λιγότερο από έναν μήνα το απίστευτο τότε σε μας Level 17 (!!!) και στον server της Digicon κοιτούσαμε κάθε μέρα με αγωνία τα stats για να δούμε σε ποιο level βρισκόταν.

Τα πρώτα guilds δεν άρχισαν να κάνουν την εμφάνισή τους. Πρώτο ήταν το Sacred Battalion με αρχηγό τον SnakeMJK. Την ίδια περίοδο εμφανίστηκε και το Cult of the Dragon του Cytic. Ο πόλεμος δεν άργησε να ξεσπάσει ανάμεσα στα δύο guilds και κάθε βράδυ το παιχνίδι έπαιρνε φωτιά! SB εναντίον COTD και δε συμμαζεύεται! Για το νικητή η ρετσάνα έτρεχε άφθονη στο πανδοχείο του Hecky και το γλέντι κράταγε μέχρι το πρωί.

Την επόμενη μέρα η μάχη συνεχιζόταν στο forum του t4c.gr. Το αγαπημένο μέρος συνάντησης όλων των παικτών μετά το παιχνίδι και η κύρια πηγή πληροφόρησης για όλους και όλα. Εκεί μαθαίνετε για τα νέα patches, τις νέες εκδόσεις, τους παίκτες που έρχονται... κι αυτούς που φεύγουν...

Ο δικός μας ο server είχε την τύχη να γνωρίσει παίκτες που άφησαν ιστορία: τον Cytic, το NoOne, τον Bladesinger, τον Rebellion και τα φο-

βερά αστεία του, τον πολυμήχανο Aiollus, τον DiSin, τον Zagorin, τον Asker, τον Ducknose, τον Sharky, τον Speedy, τον OnSlaught, τον 'Δρακοκαρδιά'. Ο πρώτος PK ήταν ο Stathis (ή Tempest όπως τον ξέρετε σήμερα). Αυτός ξεκίνησε την παράδοση του Evil Character και, φυσικά, τα στέλεωτα threads διαμαρτυρίας στο forum. Αυτός ξεκίνησε και το πρώτο (και μοναδικό) 'κακό' guild του T4C, τους Black Adders.

Και καθώς τα levels ανέβαιναν για τους πιο έμπειρους παίκτες, ανέβαινε και το 'ερωτικό' θερμόμετρο για τους GMs του παιχνιδιού. Κι ενώ ήμουν σίγουρη πως θα γίνω εγώ η πρώτη νυφούλα στο T4C (ακούς Bandidi που μ' έχεις έναν χρόνο ασεφάνωτη!!!), να σου η Lisa με τον Sauron να παντρεύονται με GM και με κουμπάρο!

Δεν είχαμε, βέβαια, μόνο γάμους στον server. Τα guilds πολλαπλασιάστηκαν, οι παίκτες έγιναν ακόμα περισσότεροι, τα levels μεγαλύτερα και όλοι ζητούσαν απελπιστικά περισσότερα XP. Αρχισαν τότε τα πρώτα events: τα Balork Chronicles, τα Everquests, τα φοβερά Championship του Sostigm και τόσα άλλα που σίγουρα θυμάστε καλύτερα από μένα.

Η μεγαλύτερη, βέβαια, επιτυχία του ελληνικού server ήταν τα religions. Ιδέα του τρομερού DT μας, οι θρησκείες ήρθαν την κατάλληλη στιγμή και έφεραν νέα πνοή σε ένα παιχνίδι που δεν είχε πια τίποτε άλλο να προσφέρει εκτός από ατέλειωτο XP hunting.

Μετά από χρόνια, όταν κι εγώ κι εσείς που διαβάσετε αυτές τις σελίδες θα 'μαστε μακριά απ' αυτό, το T4C θα 'χει να θυμάται τον εβραίο DT και τα religions του, τα κακώς κείμενα, τα shouts και τους παίκτες του.

Αντε, με κάνετε και συγκινηθήκα πάλι. Παλιόπαιδα.

Δε σας λέω αντίο.

Bezalel De Lionet

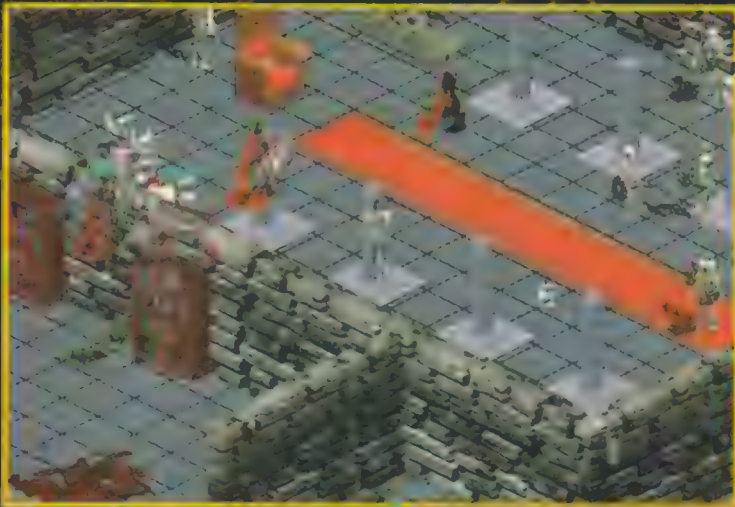
Πρώην Κυρία GM (πάντα ήθελα να το πω αυτό)

Υ.Γ.: Μια και μου δίνεται η ευκαιρία, θέλω να καταγγείλω τη Διόρθωση του περιοδικού που αντικαθιστά όλα τα 'παράπανά' με 'ανωτέρω'. Επίσης η ίδια κυρία ευθύνεται και για τη λέξη 'τρέχων'.

Πωλώ τι μου δύμισε! Είχα καιρό να σκεφτώ τόσο παλιά, μια και καθημερινά γίνονται τόσο πολλά που ξεχνιέσαι και δεν έχεις χρόνο να αναπολήσεις. Κλείνοντας να ευχαριστήσω την Bezalel για τα καλά της λόγια (ναι, ναι τα αξίζω, ευχαριστώ) και για τις αναμνήσεις που ξύπνησε...



# 4<sup>TH</sup> THE COMING



Μία μεγάλη μάχη που έχει γίνει στο κάστρο του Zhakar, τον ύπαινο πολεμάνε κάποιες ήρωες στα αριστερά. Δεν πολυφαίνεται βέβαια, αλλά εκεί έχουν πέσει άλοι μαζί πάνω του και του πιουν το αίμα.

logy του T4C στον σκληρό τους). Έχουν αλλάξει τα γραφικά σε πολλά αντικείμενα και έχουν προστεθεί νέα! Τέλος, έχουμε νέα τέρατα, εκ των οποίων πολλά είναι

τρομερά εντυπωσιακά. Μάλιστα έχω μια screenshot στο άρθρο που σας δείχνει τον Shadow Demon, ο οποίος έχει την ικανότητα να είναι αόρατος και εντοπίζεται μόνο αν περάσεις τον κέρασρα του πουμε από πάνω.

Ουφ, ωραία... Κατάφερα να αναφέρω τα πιο σημαντικά και να μη σας κουράσω. Ολοκληρώνοντας και λέγοντάς σας το ύστατο χαιρε, να εκφράσω τα παράπονα



Εδώ έρχομαι αντιμέτωπος με το νέο τέρας Shadow Demon. Υπάρχουν κι άλλοι που μου επιτίθενται (αόρατοι). Φαίνεται, όμως, μόνο το περίγραμμα του ενός, διότι πάνω από αυτόν έχω τον κέρασρα μου.

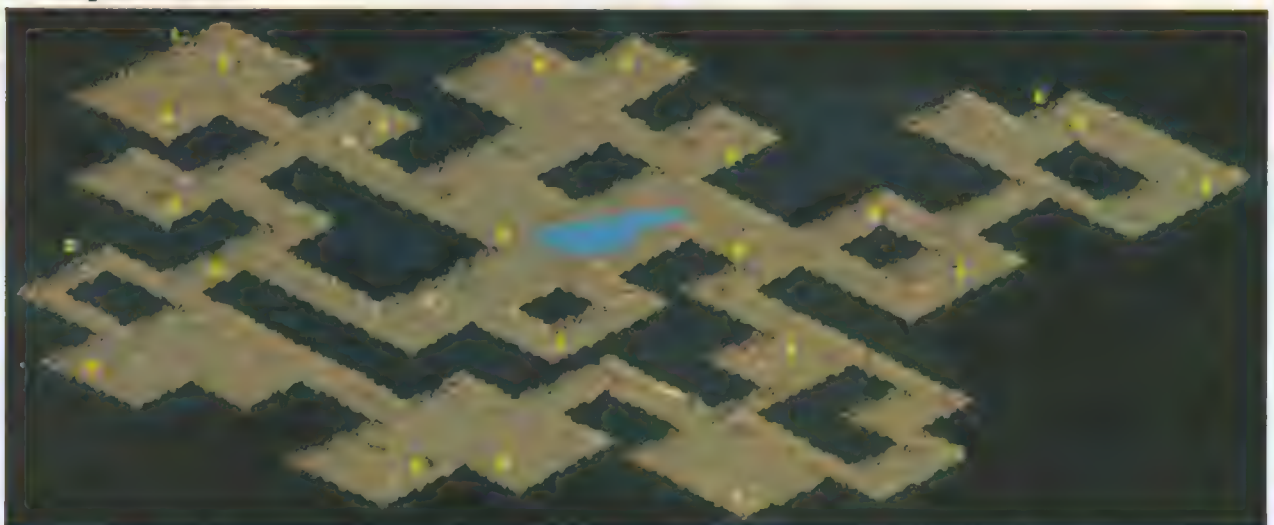
μου σε όσους γράφουν "Τα κακώς κείμενα του T4C", οι οποίοι μας παράτησαν το καλοκαίρι χωρίς νέες εκδόσεις. Ελπίζω να ανασυνταχθούν και να μας κρατήσουν παρέα όλο το χειμώνα :).

PC

## XAPTHS NIGHTBLADE'S CAVE

ΕΙΣΟΔΟΙ: Desert, Skullkeep Island & Raven's Dust South West Corner)

I = Island Exit  
D = Desert Exit  
E = RD Entrance  
C = Chest  
R = Reynin's Chest





# REAL PLAYER 8 BASIC

## Όταν τα πολυμέσα συναντούν το Διαδίκτυο

**Multimedia και Internet. Δύο έννοιες που συμβαδίζουν εδώ και πολύ καιρό και φαίνεται πως η συνύπαρξή τους έχει να προσφέρει πολλά στους απανταχού χρήστες ηλεκτρονικών υπολογιστών. Το σημερινό μας πρόγραμμα κινείται ευέλικτα στα δύο ανωτέρω "στρατόπεδα" και, διατηρώντας τα καλύτερα στοιχεία από το καθένα, καταφέρνει να τοποθετηθεί στην κορυφή των εφαρμογών του είδους.**

Του Δημήτρη "Red Or Dead" Ιωαννίδη  
jimioann@hotmail.com

**A**πό τις αρχές της δεκαετίας του '90 ξεκινάει δειλά δειλά η επανασταση των προσωπικών υπολογιστών. Τα PCs αφήνουν πίσω τους τις μαυρόασπρες οθόνες του DOS και τα "beer" από το μεγαφωνάκι και με τη βοήθεια των Windows δημιουργούν μία νέα εποχή στο χώρο της πληροφορικής. Η κάρτα VGA χρησιμοποιείται πλέον ευρέως, αλλά οι χρήστες ακόμα δεν φαίνεται να αντιλαμβάνονται τι ακριβώς σημαίνει το "Video", που αποτελεί το πρώτο συνθετικό της ονομασίας της. Ήταν γύρω στο 1994, όταν οι υπολογιστές ξεκινούν να πωλούνται με CD-ROM στη βασική σύνθεσή τους, ενώ δεν λογίζεται πλέον χρήστης που να μην έχει έστω και μια τυπική SoundBlaster στο σύστημά του.

Μαζί με όλα αυτά μία λέξη ακούγεται συνεχώς από τα χείλη ειδικών και μη: multimedia. Τα πολυμέσα είναι γεγονός. Το PC, από αυστηρό εργαλείο δουλειάς, γίνεται προσίτο και στον απλό χρήστη, ο οποίος "μαγεύεται" από τις ευκολίες αλλά και τις δυνατότητες που παρέχουν

πλέον οι προσωπικοί υπολογιστές. Ο καθένας μπορεί πολύ εύκολα σήμερα να χρησιμοποιήσει το σύστημά του για να ακούσει μουσικά CDs, να επεξεργαστεί εικόνες φωτογραφικής ποιότητας, ακόμα και να ακούσει ραδιόφωνο ή να δει τηλεόραση από το monitor του. Η δύναμη των multimedia PCs είναι τόσο μεγάλη, ώστε κατάφεραν να ασκήσουν επιρροή ακόμα και στο μαγαθίριο που ακούει στο όνομα Internet. Η σημερινή μορφή που έχει η πλειονότητα των ιστοσελίδων του κυβερνοχώρου βρίσκεται στη μορφή του "υπερκείμενου", το γνωστό μας HTTP πρότυπο. Με απλά λόγια, αυτό σημαίνει πως οι σελίδες, εκτός από το κείμενο που σίγουρα θα

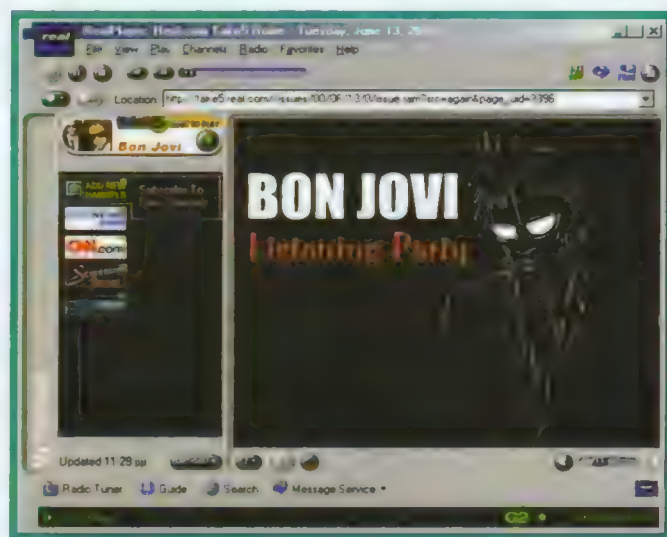
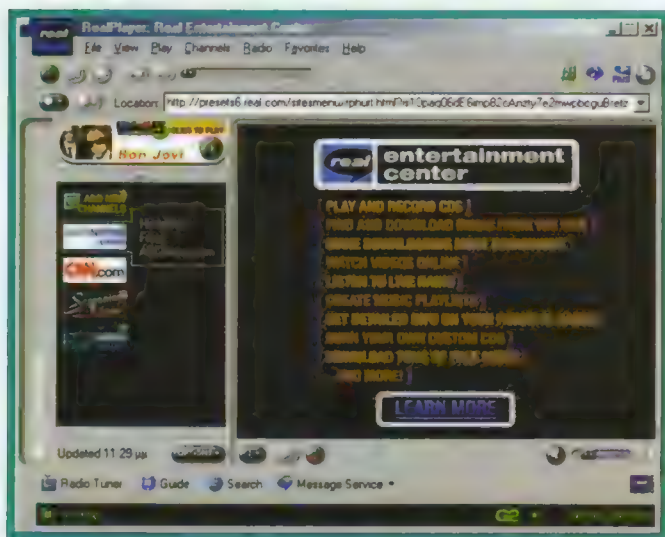
έχουν, μπορεί επίσης να περιέχουν εικόνες, ήχους ή ακόμα και βίντεο σε οποιαδήποτε μορφή. Τα πολυμέσα μπορεί να είναι ένας από τους λόγους της ευρείας διάδοσης που γνωρίζει σήμερα το Internet, αλλά και το τελευταίο, θάρρους προς ανταπόδοση, συνεχίζει να υποστηρίζει τα πολυμέσα και να βοηθάει στην περαιτέρω εξάπλωσή τους.

### ΤΙ ΑΚΡΙΒΩΣ ΕΙΝΑΙ ΤΟ REAL PLAYER

Το Real Player που παρουσιάζουμε στο παρόν άρθρο είναι freeware και βρίσκεται στην έκδοση 8. Πρόκειται για τη βασική έκδοση (basic) του προγράμματος. Από το site της εταιρίας ([www.real.com](http://www.real.com)) μπορείτε, καταβάλλοντας κάποιο χρηματικό ποσό, να κατεβάσετε την έκδοση "Plus", που προσθέτει επιπλέον χαρακτηριστικά στη βασική έκδοση. Ο Real Player, όπως δηλώνει άλλωστε και το όνομά του, είναι ένας player που μπορεί να αναπαράγει σχεδόν όλες τις μορφές multimedia αρχείων. Η βασική διαφοροποίησή του από τα άλλα προγράμματα του είδους είναι πως μπορεί να κατεβάσει και να αναπαράγει ταυτόχρονα ήχους αλλά και βίντεο. Για να το πετύχει αυτό, χρησιμοποιεί μία ειδική τεχνολογία που ονομάζεται "streaming technology". Όπως είναι γνωστό, το download ήχων και πολύ περισσότερο βίντεο είναι μία διαδικασία που επιβαρύνει κατά πολύ τα εύρος ζώνης (bandwidth) του δικτύου, με συνέπεια να καθυστερούν οι υπόλοιπες εργασίες που έχουμε αναθέσει στο σύστημά μας. Για το λόγο αυτόν, και μέσω της τεχνολογίας streaming, το πρόγραμμα "σπάει" το εκάστοτε αρχείο προς download σε μικρά κομμάτια, τα οποία στέλνει







στο σύστημά μας προς αναπαραγωγή. Με τον τρόπο αυτόν δεν είμαστε υποχρεωμένοι, για παράδειγμα, να περιμένουμε να κατέβει ένα ολοκληρωμένο βίντεο κλιπ για να το δούμε, καθώς μπορούμε να το παρακολουθούμε λίγο λίγο και να διαπιστώνουμε για τι ακριβώς πρόκειται. Εκτός από τη βασική λειτουργία του, που είναι η αναπαραγωγή multimedia αρχείων, το πρόγραμμα διαθέτει άλλες δύο πρωτοποριακές λειτουργίες που σίγουρα θα βρει χρήσιμες η πλειονότητα των χρηστών που θα χρησιμοποιήσει το πρόγραμμα. Το Real Player διαθέτει μία ευρεία γκάμα ραδιοφωνικών σταθμών, για να ακούτε όσο φυσικά είστε on-line, αλλά και έναν τεράστιο κατάλογο με φιλικά προσκείμενα στην εταιρία Real.com sites με προσφορές, ειδήσεις και ένα σωρό άλλα "καλούδια". Προτού ξεκινήσετε να χρησιμοποιείτε το πρόγραμμα, επισκεφθείτε οπωσδήποτε το μενού View>Preferences για να καθορίσετε βασικές παραμέτρους της εφαρμογής.

### REAL PLAYER & MULTIMEDIA

Το Real Player είναι ο μοναδικός player που θα χρειαστείτε. Έχει τη δυνατότητα να αναπαράγει όλα τα δημοφιλή πρότυπα αρχείων εικόνας, βίντεο και ήχου. Επιλέγοντας την επιλογή "Open" από το μενού "File" μπορούμε να διαπιστώσουμε ιδίως όμασι του λόγου το αληθές. Εκτός από τα υποστηριζόμενα formats αρχείων που θα δούμε στο ανωτέρω μενού, το πρόγραμμα επιτρέπει και τη χρήση plug-ins για formats αρχείων που δεν υπάρχουν εξ αρχής εγκατεστημένα. Αυτό σημαίνει πως όποτε δελήσουμε να αναπαράγουμε κάποιο αρχείο το οποίο δεν υποστηρίζεται, το πρόγραμμα θα συνδεθεί αυτόματα με

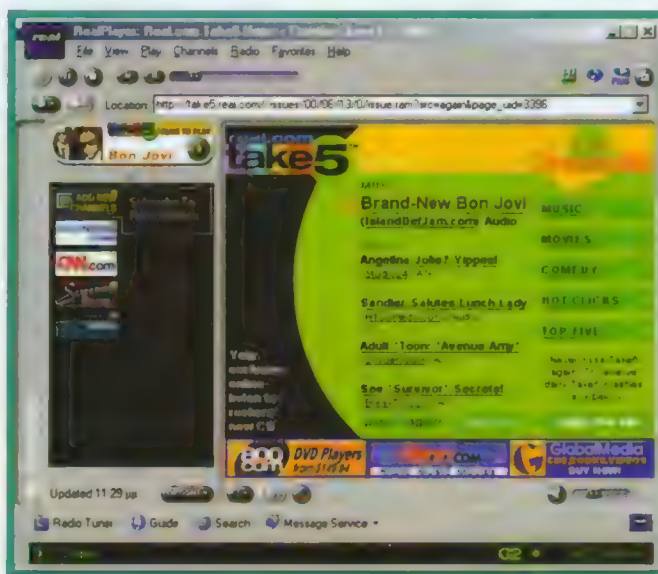
την κεντρική σελίδα της εταιρίας Real.com και θα επιχειρήσει να εγκαταστήσει το σχετικό plug-in για τα αρχεία του τύπου που επιλέξαμε. Όσον αφορά στα αρχεία ήχου, το Real Player επίσης δεν μας αφήνει παραπονεμένους. Φυσικά, υποστηρίζει το δημοφιλέστατο πρότυπο MP3, ενώ παίζει επίσης WAV, MIDI και γενικότερα όλους τους γνωστούς τύπους αρχείων ήχου. Διαθέτει επίσης πολλά visualizations, που δεν

πρόγραμμα που να το ξεπεράσει στον συγκεκριμένο τομέα. Μαζί με τον Media Player της Microsoft αποτελούν την αφρόκρεμα των εφαρμογών του είδους.

### REAL PLAYER & ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ

Το δεύτερο βασικό χαρακτηριστικό του προγράμματος είναι η δυνατότητα να ακούμε ραδιοφωνικούς σταθμούς από όλον τον κόσμο.

Πρόκειται για μια δυνατότητα ανάλογη αυτής που συναντάμε στον Internet Explorer από την έκδοση 5.0 και έπειτα. Εξυπακούεται πως για να το επιτύχουμε αυτό πρέπει να είμαστε on-line. Το Real Player διαθέτει μερικούς προεπιλεγμένους σταθμούς, τους οποίους κατηγοριοποιεί ανάλογα με το είδος της μουσικής που συνήθως παίζουν. Φυσικά, μας δίνεται η δυνατότητα να προσδίδουμε και εμείς τους σταθμούς της δικής μας προτίμησης, αν φυσικά υποστηρίζονται από το πρόγραμμα. Η τελευταία επιλογή μας παρέχεται μέσα από μία εύχρηστη "Radio Tuner" σελίδα, στην οποία συμπληρώνουμε μία φόρμα με διάφορα στοιχεία. Στη συνέχεια πατάμε την επιλογή "Find" και βλέπουμε αν τελικά υποστηρίζεται από τον Real Player ο σταθμός που επιλέξαμε.



είναι τίποτα άλλο από διάφορα οπτικά εφέ (κάτι σαν equalizers) που συνοδεύουν τη μουσική και προσθέτουν πολύ στην όλη αισθητική του προγράμματος. Μερικά δείγματα παρουσιάζονται στις εικόνες του άρθρου.

Κλείνοντας με τον τομέα των multimedia, πρέπει να παρατηρήσουμε πως μείναμε απόλυτα ικανοποιημένοι κυρίως από το πλήθος των formats που υποστηρίζει το πρόγραμμα, το οποίο με τη χρήση των πολλών plug-ins που διαθέτει, δύσκολα θα συναντήσει κάποιο άλλο

### LINKS & ΕΣΤΡΑ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

Το πρόγραμμα διαθέτει ένα σωρό links προς διάφορα γνωστά ή μη sites του Διαδικτύου, τα οποία ονομάζει channels. Στο αριστερό μέρος της οθόνης του player, όπως βλέπετε και στις φωτογραφίες, βρίσκονται όλα τα κανάλια στα οποία μπορείτε ανά πάσα στιγμή να μεταβείτε. Μεταξύ αυτών τα πασίγνωστα ειδησεογραφικά sites του CNN και του ABC, ενώ φυσικά μπορεί-



τε πάντα να προσθέσετε και εσείς τα δικά σας. Παράλληλα με τα ανωτέρω, υπάρχει ένα θυγατρικό site της Real.com, το Take5, το οποίο ασχολείται κυρίως με τη μουσική και παρέχει πολλές πληροφορίες, ειδήσεις αλλά και προσφορές για τους αγαπημένους σας καλλιτέχνες. Τελειώνοντας με τις ανεξάντλητες δυνατότητες που προσφέρει το πρόγραμμα, θα ήταν παράλειψη να μην αναφερθούμε στη search

engine που ειδικεύεται σε θέματα audio και video, αλλά και στον καταποτιστικό "οδηγό" εύρεσης θεμάτων καλλιτεχνικής φύσης.

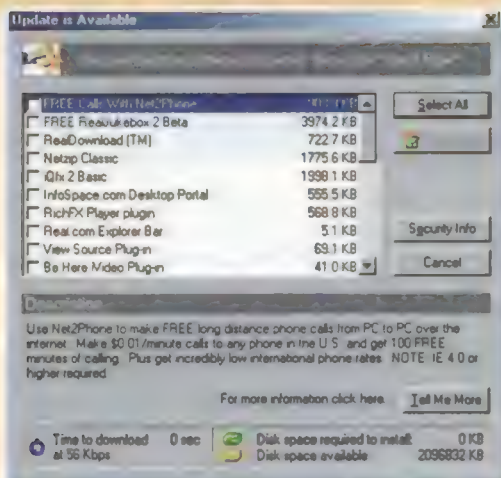
### ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Εκτός από αυτά που διαβάσατε ανωτέρω, ο Real Player προσφέρει ακόμα πιο πολλά. Για περισσότερες πληροφορίες μην παραλείψετε να επισκεφθείτε τη home page του προγράμ-

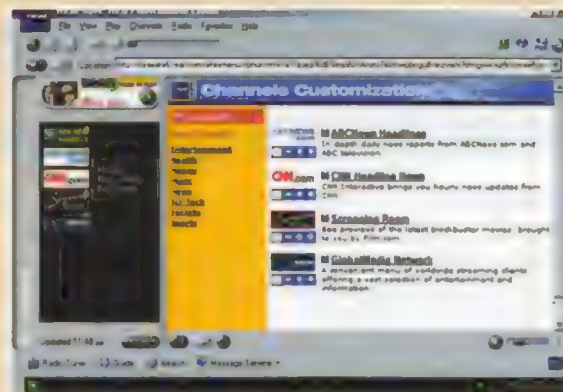
ματος και -γιατί όχι- να "αγοράσετε" την έκδοση plus του προγράμματος έναντι ευτελούς χρηματικού ποσού. Είναι σίγουρο πως δεν θα μετανιώσετε για την αγορά σας αυτή, ενώ επιπλέον το πρόγραμμα θα αποκτήσει έξτρα δυνατότητες, οι οποίες θα αυξήσουν την ήδη μεγάλη και αναγνωρισμένη αξία του Real Player στο χώρο των εφαρμογών του είδους.

PC

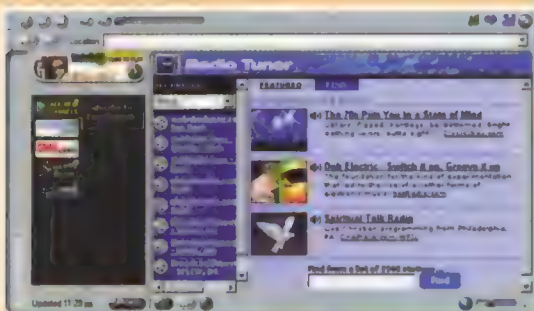
## REAL PLAYER & INTERNET ME... ΕΞΙ ΜΑΤΙΕΣ



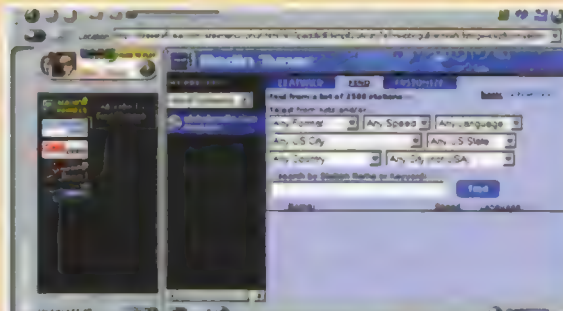
**1** Στην εικόνα βλέπουμε το μενού με όλα τα plug-ins που προσφέρει το πρόγραμμα on-line. Επιλέξτε αυτά που χρειάζεστε και πατήστε "Get it now". Επιπλέον στο description box έχουμε λεπτομερή περιγραφή κάθε plug-in ξεχωριστά.



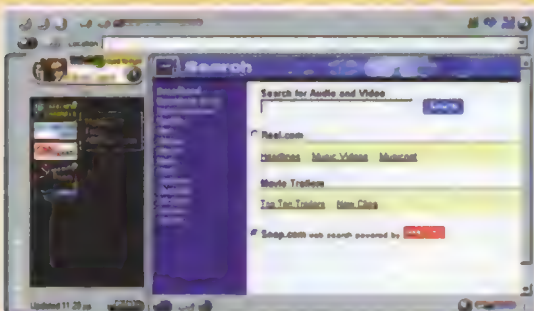
**2** Επιλέγοντας "Add new channels" από το αριστερό μέρος του παραθύρου εμφανίζεται στο δεξιό μέρος το μενού με τα κανάλια που μπορείτε να προσθέσετε στον Real Player.



**3** Εδώ βλέπουμε τους ροκ ραδιοφωνικούς σταθμούς που μπορούμε να επιλέξουμε. Υπάρχουν φυσικά και σταθμοί για όλα τα είδη της μουσικής. Εσείς επιλέξτε το είδος της αγαπημένης σας μουσικής από το σχετικό μενού.



**4** Επιπλέον μπορείτε να ψάξετε για κάποιον σταθμό και να δείτε αν συμπεριλαμβάνεται στη λίστα του Real Player. Συμπληρώστε τη φόρμα που βλέπετε και καλή τύχη.



**5** Το πρόγραμμα διαθέτει μηχανή αναζήτησης μουσικών κομματιών αλλά και video clips στο Διαδίκτυο. Γενικά τα ευρήματά της είναι ακριβή, αν και η μηχανή δεν είναι πολύ γρήγορη.



**6** Τέλος, το πρόγραμμα διαθέτει και οδηγό όσον αφορά στη μουσική, στον κινηματογράφο, στα σπορ και γενικότερα στην ψυχαγωγία.



Η υπόσχεση της **TOSHIBA**:

Όταν θα βλέπετε έναν EQUIUM Desktop θα ξέρετε ότι είναι η...

# Νο1 ΕΠΙΛΟΓΗ DESKTOP υπολογιστές



- Κορυφαία αξιοπιστία • Άριστη ποιότητα κατασκευής • Η καλύτερη "επώνυμη" τιμή της αγοράς • Πλήρης υποστήριξη με πανελλαδική κάλυψη • 3 χρόνια εγγύηση. Για τον πρώτο χρόνο έχετε υποστήριξη στο χώρο σας (on site).

Όταν σχεδιάζαμε τους desktop υπολογιστές EQUIUM ξέραμε πολύ καλά τι περίμεναν όλοι από εμάς. Να γίνουμε όπως και στα notebooks Νο1 στον κόσμο. Και θα γίνουμε. Γιατί στη σειρά EQUIUM αξιοποιήσαμε όλη τη τεχνογνωσία μας και εφαρμόσαμε την υψηλότερη τεχνολογία που υπάρχει σήμερα.

  
**IDEAL**  
GROUP

<http://www.ideal.gr>

  
pentium III

# TOSHIBA

• **IDEAL ELECTRONICS**: Α. ΣΥΓΓΡΟΥ 190, 176 71 ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΑΘΗΝΑ, Τηλ.: (01) 957 8800, Fax: (01) 957 9094 • **IDEAL ΕΓΝΑΤΙΑ**: Ν. ΕΓΝΑΤΙΑ 180, 546 39 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Τηλ.: (031) 866 632, 866 365, Fax: (031) 866 495 • **IDEAL ΗΠΕΙΡΟΥ**: Ν. ΖΕΡΒΑ 57, 453 32 ΙΩΑΝΝΙΝΑ, Τηλ.: (0651) 67 100, Fax: (0651) 49 729 • **IDEAL ΚΡΗΤΗ**: ΖΩΓΡΑΦΟΥ 2, 712 01 ΗΡΑΚΛΕΙΟ, ΚΡΗΤΗ, Τηλ.: (081) 226 582-3, Fax: (081) 222 804 • **IDEAL ΟΛΥΜΠΙΑ**: ΑΓΙΟΥ ΑΝΔΡΕΟΥ 157, 262 22 ΠΑΤΡΑ, Τηλ.: (061) 361 240-2, Fax: (061) 361 243 **ΚΑΙ ΣΕ ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΜΕΝΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ**



## ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΤΗ VISUAL C++ 6.0

### Αντικειμενοστρεφής Προγραμματισμός...

Φτάσαμε αισίως (ή απαισίως για όσους πλήττουν με τον προγραμματισμό) στο δέκατο μέρος του αφιερώματος στη Visual C++. Είναι, επομένως, ένα καλό σημείο για να κάνουμε μια γενικότερη επισκόπηση στις εξελίξεις πάνω στη Visual C++ και κατ' επέκταση στο χώρο του σύγχρονου developing. Επειτα από απαίτηση αρκετών αναγνωστών θα ασχοληθούμε με τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσει κάποιος αρχάριος για να μυηθεί στον κόσμο της ανάπτυξης εφαρμογών...

Του Βαγγέλη Αλευρίτη



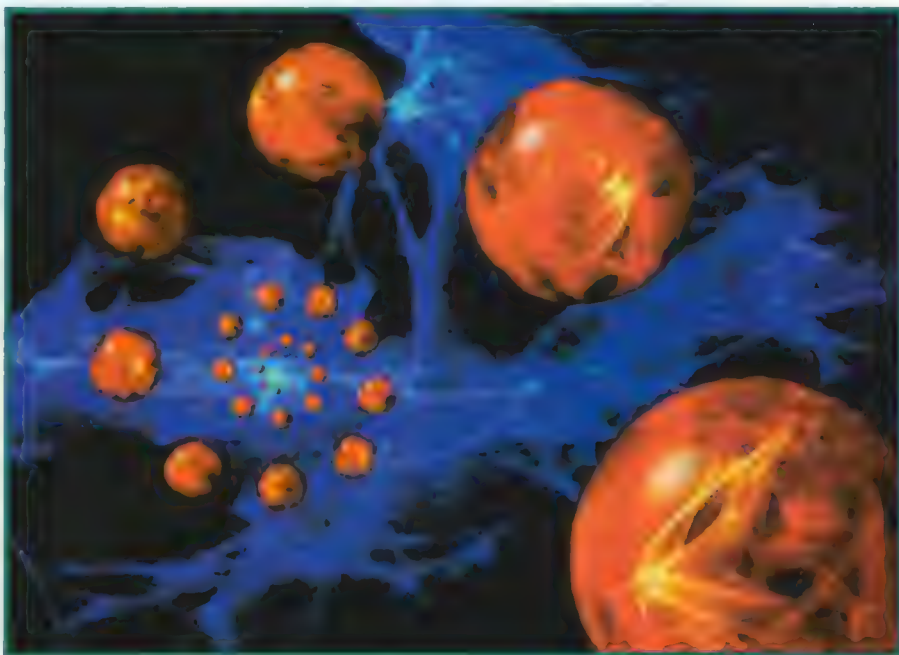
Οι δεκαετίες του '80 και του '90 χαρακτηρίστηκαν από την παντοκρατορία του προγραμματισμού με αντικείμενα. Οι έννοιες "κλάση" και "αντικείμενο" έγιναν σύμφυτες με την προγραμματιστική γνώση και η επιστήμη της πληροφορικής απέκτησε μία αυστηρά τεκμηριωμένη δομή. Από εμπειρικό εργαλείο μετατράπηκε σε μία δυναμικά εξελισσόμενη επιστήμη, που φρόντισε να θεμελιώσει τις αρχές που εξασφαλίζουν μια πιο θεωρητική προσέγγιση από ό,τι μερικοί βρόγχοι. Αλλωστε, την εξέλιξη του software developing ακολουθεί λίγο-πολύ και η μαθησιακή πορεία ενός "εκκολαπτόμενου" προ-

γραμματιστή. Στα πρώτα του βήματα προγραμματίζει "άνarchy", με μοναδικό σκοπό την επίλυση του εκάστοτε προβλήματος. Όσο η πείρα συσσωρεύεται, μαθαίνει να επαναλαμβάνονται κομμάτια κώδικα που επαναλαμβάνονται σε αρκετά προγράμματα, με αποτέλεσμα να μυηθεί στο χώρο του λεγόμενου OOP (Object Oriented Programming). Σε αυτό το τεύχος θα δούμε αναλυτικά τι είναι ο αντικειμενοστρεφής προγραμματισμός και πώς οργανώνει επαγγελματικά την κατασκευή εύχρηστων, ευκολονόητων και αποτελεσματικών αλγορίθμων...

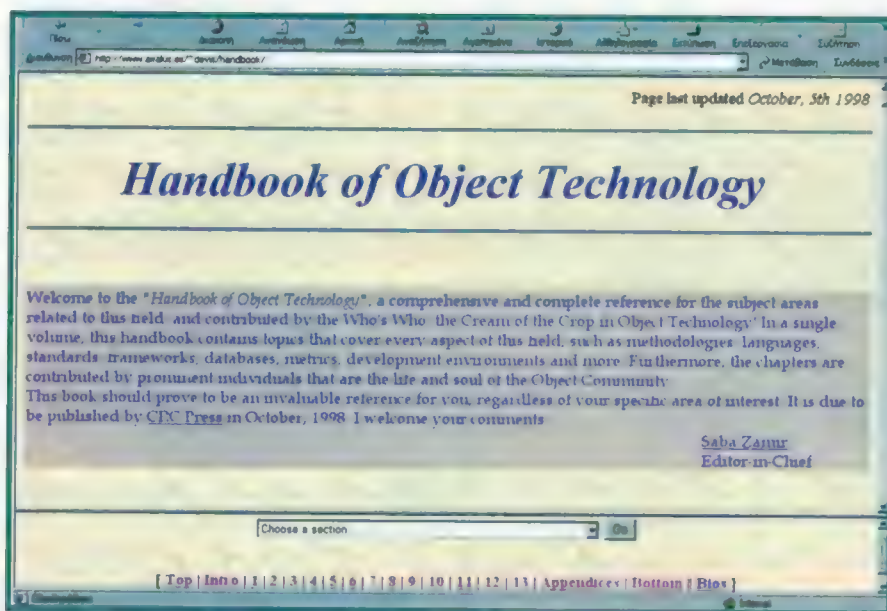
#### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΕΣ ΤΑΚΤΙΚΕΣ

Όπως προαναφέραμε, ο τρόπος με τον οποίο παράγεται ένα λογισμικό πακέτο δεν ήταν πάντοτε ο ίδιος και ωριμάζει παράλληλα με τον ίδιο τον developer. Αρχικά, η πιο απλή προσέγγιση είναι να ξεκινήσουμε το πρόγραμμά μας και να γράφουμε κώδικα, που με λογικές διακλαδώσεις (if) και βρόγχους (loop) δίνει μια λύση στο αρχικό μας πρόβλημα. Το αποτέλεσμα αυτής της τακτικής είναι γιγαντιαία και δυσκολονόητα προγράμματα με πολύπλοκους βρόγχους και δαιδαλώδεις διακλαδώσεις. Είναι φοβερά δύσκολη η ανίχνευση ενός bug που προκαλεί κάποιο ανεπιθύμητο αποτέλεσμα, ενώ καθίσταται πρακτικά αδύνατη η κατανόηση του κώδικά μας από κάποιον τρίτο που θα τον διαβάσει. Ακόμα και εμείς, αν ύστερα από κάποιο χρονικό διάστημα ξανακοιτάξουμε τον κώδικά μας, το πιθανότερο είναι να απελπιστούμε! Αυτό σημαίνει πως οποιαδήποτε μέτρεται βελτίωση ή επαναχρησιμοποίηση μέρους του αποτελεί ένα άπιαστο όνειρο.

Τα προβλήματα αυτά βρήκαν μια πρώτη λύση με τη χρήση υπορουτίνων και συναρτήσεων.







Ο procedural προγραμματισμός καθιέρωσε ως προγραμματιστικό εργαλείο την έννοια procedure (διαδικασία). Κάθε αρχικός αλγόριθμος προσεγγίζεται με τη βοήθεια κάποιων μικρών υποπρογραμμάτων τα οποία, όποτε καλούνται με τις κατάλληλες παραμέτρους, δίνουν το επιθυμητό αποτέλεσμα. Η διαφορά είναι ότι κάθε διαδικασία ή συνάρτηση έχει έναν πολύ συγκεκριμένο ρόλο και το αποτέλεσμά της εξαρτάται από τις παραμέτρους με τις οποίες την καλούμε. Έτσι, κάποιο επαναλαμβανόμενο κομμάτι του αλγορίθμου μας ορίζεται ως διαδικασία και το καλούμε ως συνηθισμένη εντολή. Μπορούμε μάλιστα να επαναχρησιμοποιήσουμε μια αποτελεσματική procedure και σε μελλοντικά προγράμματά μας, να τη δανειστούμε σε κάποιον άλλο προγραμματιστή ή να ομαδοποιήσουμε πολλές procedures και functions σε μία βιβλιοθήκη. Παρ' όλα αυτά, παρατηρήστε πως το κυρίως πρόγραμμα εξακολουθεί να υπάρχει, μια και είναι αυτό που εκμεταλλεύεται κα-

τάλληλα τις συναρτήσεις.

Ο αντικειμενοστρεφής προγραμματισμός, αντίθετα, καταργεί το μονολιθικό τρόπο προγραμματισμού. Τα αντικείμενα είναι μικρές αυτόνομες και ισάξιες προγραμματιστικές "οντότητες". Αλληλεπιδρούν το ένα με το άλλο, κληρονομούν ιδιότητες, μεταλλάσσονται και συνυπάρχουν. Το κυρίως πρόγραμμα συρρικνώνεται σε ένα από αυτά τα αντικείμενα, χάνοντας τον "υδροκέφαλο" χαρακτήρα του. Ο αλγόριθμος αναλύεται σε συνεργασία αντικειμένων, μέσα στα οποία μπορεί να συμπεριλαμβάνονται άλλα αντικείμενα. Επομένως, μπορούμε να μελετήσουμε έναν αλγόριθμο με όποιο επίπεδο πολυπλοκότητας επιθυμούμε, ανάλογα με το πόσο βαθιά θα διεισδύσουμε σε κάθε δομικό λι-

θο του κώδικα. Για να καταλάβετε τη διαφορά του object oriented programming από τον "γραμματικό" προγραμματισμό, αρκεί να παρομοιώσετε τον δεύτερο με μια επιχείρηση στην οποία ο διευθυντής ενημερώνεται για κάποιο ζήτημα και καλεί στη σειρά έναν έναν τους υπαλλήλους του για να τον βοηθήσουν στην επίλυσή του. Αντίθετα, σε μια "object oriented" επιχείρηση, το εκάστοτε ζήτημα απασχολεί μόνο το αρμόδιο τμήμα (αντικείμενο) και αυτό είναι που τροφοδοτεί με στοιχεία και οδηγίες τα άλλα τμήματα σε περίπτωση που το πρόβλημα απαιτεί συντονισμένη λύση. Προφανώς ο ρόλος του διευθυντή (κυρίως πρόγραμμα) από νευραλγικός μετατρέπεται σε διακοσμητικός! Η επιχείρηση - ή η εφαρμογή αντίστοιχα - αποκτά ασπληρη και λειτουργική δομή, αποφεύγοντας χαώδεις καταστάσεις και ακαταλαβίστικες πρακτικές.

## ΣΤΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΜΑΣ...

Ας δούμε λίγο αναλυτικότερα τους νεωτερισμούς που εισήγαγαν τα αντικείμενα στο χώρο του προγραμματισμού. Τρεις είναι οι βασικές τεχνικές που έφεραν επανάσταση στις προγραμματιστικές τεχνολογίες: η κληρονομικότητα, ο πολυμορφισμός και η κλειστή ομαδοποίηση. Η κλειστή ομαδοποίηση είναι η ουσία του αντικειμένου. Κάθε αντικείμενο περιέχει τις δικές του δομές δεδομένων, καθώς και τις ανάλογες μεθόδους (συναρτήσεις ή υπορουτίνες) που επενεργούν πάνω στις δομές του. Το γεγονός αυτό παρέχει μία αυτονομία στο αντικείμενο, καθώς μπορεί μόνο του να διαπραγματεύεται τα δεδομένα που καλύπτει, χωρίς εξωτερικές επιδράσεις. Για παράδειγμα, μπορούμε να ορίσουμε ως αντικείμενο - ή ως κλά-

**ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ  
ΙΝΔΙΑΝΙΚΗΣ ΣΟΦΙΑΣ  
('Η ΑΛΛΙΩΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΟ ΤΙΡ!)**

**Μ**ία νέα γλώσσα προγραμματισμού ετοιμάζεται να κάνει την εμφάνισή της και να αναταράξει τα νερά του διαδικτυακού programming. Πρόκειται για τη C# (προφέρεται C-sharp) που κατασκευάζεται από τη Microsoft και αναμένεται να εξελιχθεί σε απειλητικό ανταγωνιστή της Java. Θα συνδυάζει στοιχεία της C και της C++ με τις δικτυακές ευκολίες της Java. Η C# θα συμμορφώνεται με το πρότυπο Next Generation Web Services (NGWS) της Microsoft.

**(Webopedia)** The #1 online encyclopedia dedicated to computer technology

**object-oriented programming**

A type of programming in which programmers define not only the data type of a data structure, but also the types of operations (functions) that can be applied to the data structure. In this way, the data structure becomes an *object* that includes both data and functions. In addition, programmers can create relationships between one object and another. For example, objects can inherit characteristics from other objects.

One of the principal advantages of object-oriented programming techniques over procedural programming techniques is that they enable programmers to create *modules* that do not need to be changed when a new type of object is added. A programmer can simply create a new object that inherits many of its *features* from existing objects. This makes object-oriented programs easier to modify.

To perform object-oriented programming, one needs an *object-oriented programming language (OOP)*. Java, C++ and Smalltalk are three of the more popular languages, and there are also object-oriented versions of Pascal.

**Related Categories**

- Object-Oriented Programming
- Related Terms
- abstraction
- C++
- class
- component software
- distributed computing
- Entity
- encapsulation

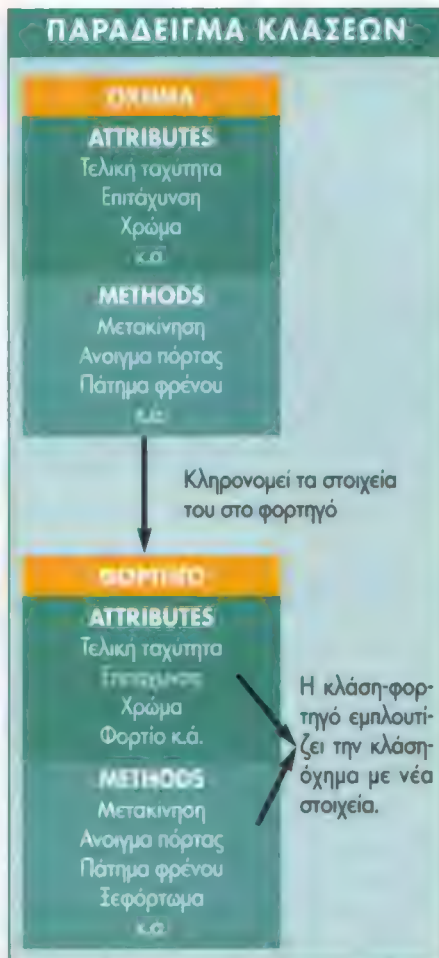


# PROGRAMMING

ση, σωστότερα - ένα όχημα. Τα δεδομένα του (attributes) θα είναι, για παράδειγμα, η τελική ταχύτητα, η επιτάχυνση και τα λοιπά τεχνικά χαρακτηριστικά που το περιγράφουν. Οι μέθοδοί του (methods) μπορούν να είναι το φρενάρισμα, το άνοιγμα μιας πόρτας, η μετακίνηση και άλλες διαδικασίες που επιδρούν πάνω στα δεδομένα που έχουμε ορίσει. Με αυτόν τον τρόπο δημιουργούμε μία ανεξάρτητη προγραμματιστική "οντότητα" με δική της συμπεριφορά. Για την ακρίβεια, δεν φτιάξαμε ένα αντικείμενο αλλά μία κλάση (class). Η διαφορά τους είναι απλή. Η κλάση είναι το γενικό πλαίσιο, η δομή που έχει το αντικείμενό μας. Αντικείμενο, αντίθετα, αποκαλούμε ένα συγκεκριμένο στιγμιότυπο της κλάσης. Στο παράδειγμά μας, δηλαδή, αφού ορίσαμε την κλάση-όχημα, μπορούμε να δημιουργήσουμε το αντικείμενο Yaris, που υπακούει στην κλάση-όχημα και υιοθετεί ακριβώς την ίδια δομή (ίδιες attributes και methods). Με λίγα λόγια, κάθε αντικείμενο στο πρόγραμμά μας είναι ο χειριστής αντιπρόσωπος κάποιας αφηρημένης κλάσης που έχουμε εκ των προτέρων ορίσει ως δομή.

Η κληρονομικότητα, με τη σειρά της, αποτελεί άλλο ένα βασικό στοιχείο στο χειρισμό αντικειμένων. Στην κλάση-όχημα έχουμε τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε απογόνους, νέες κλάσεις, δηλαδή, που κληρονομούν όλες τις ιδιότητες και τις μεθόδους του προγόνου τους. Προφανώς απόγονος της κλάσης-όχημα θα μπορούσε να είναι η κλάση-φορτηγό. Έτσι, οποιοδήποτε αντικείμενο αυτής της κλάσης θα κληρονομεί τα χαρακτηριστικά της κλάσης-όχημα, δίχως να χρειάζεται επαναπρογραμματισμό. Παράλληλα, μπορούμε να εμπλουτίσουμε τη νέα κλάση με καινούρια χαρακτηριστικά, όπως βάρος φορτίου για το παράδειγμά μας.

Τέλος, θα αναφερθούμε στην πολυμορφία, την ικανότητα που έχει μία κλάση-απόγονος να επεμβαίνει και να μεταλλάσσει κάποια από τα στοιχεία που κληρονομεί. Στο παράδειγμα με την κλάση-όχημα, η κλάση-φορτηγό μπορεί, χάρη στην πολυμορφία, να επέμβει πάνω στη μέθοδο "άνοιγμα μιας πόρτας" και να της αποδώσει διαφορετική υλοποίηση, προκαλώντας ένα νέο -προσαρμοσμένο στις ανάγκες του



απογόνου- αποτέλεσμα. Έτσι, οι κλάσεις-πρόγονοι, συνήθως, είναι αφηρημένες δομές που αναπτύσσουν τις μεθόδους τους διαφορετικά σε κάθε απόγονό τους.

Ιδιαίτερη βοήθεια στον κόσμο των κλάσεων και των αντικειμένων δίνει το πρόγραμμα Visual Modeler της Microsoft, ένα πρόγραμμα που συμπεριλαμβάνεται στην Enterprise Edition του Visual Studio. Η εν λόγω εφαρμογή σας επιτρέπει τη σχηματική υλοποίηση των δομών σας και τη μετάφρασή της, αυτομάτως, σε κώδικα! Όπως καταλαβαίνετε, κάτι τέτοιο όχι μόνο κάνει πολύ πιο ευκολονόητο το project σας, αλλά σας απαλλάσσει και από αρκετή βαρετή δουλειά...

είναι όπως μία ξένη γλώσσα που τη μαθαίνουμε κι έπειτα απλώς την εξασκούμε. Οι γλώσσες προγραμματισμού μετασχηματίζονται και εξελίσσονται αδιάκοπα. Παρ' όλα αυτά είναι κάποιες γνώσεις που παραμένουν σταθερές και αναλλοίωτες, όπως η έννοια της δομής δεδομένων, οι λογικές πράξεις, οι βρόγχοι και άλλα στοιχεία που απλώς αλλάζουν όνομα από γλώσσα σε γλώσσα. Αφού, λοιπόν, εξοικειωθείτε με τη χρήση ενός υπολογιστή, μπορείτε να ξεκινήσετε τα πρώτα σας βήματα σε μία γλώσσα όπως η QuickBasic και μετέπειτα η Pascal. Και οι δύο γλώσσες αναφέρονται σε DOS περιβάλλον και η εκμάθησή τους παίζει περισσότερο εκπαιδευτικό ρόλο παρά χρηστικό. Η Turbo Pascal, ειδικά, μοιάζει αρκετά με τη C και θα αποτελέσει το ιδανικό σκαλοπάτι για το πέρασμα σε κάποια πιο απαιτητική γλώσσα. Παράλληλα, μπορείτε να ασχοληθείτε με τη φιλικότερη και ευκολονόητη Visual Basic, η οποία παράγει λογισμικό για Windows περιβάλλον. Εκεί παρέχονται έτοιμα controls, όπως οι μπάρες κύλισης, τα πλαίσια διαλόγου, τα list boxes και όλα τα λοιπά γνωστά από τις Windows εφαρμογές στοιχεία.

Αν επιθυμείτε την ανάπτυξη πιο απαιτητικών εφαρμογών, τότε θα πρέπει να στραφείτε προς τις C++ και Visual C++. Η Visual C++ έχει καθιερωθεί ως το απόλυτο επαγγελματικό εργαλείο, μια και με αυτήν υλοποιείται οτιδήποτε μπορεί να κάνει ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής. Αξιολόγη και εύχρηστη είναι και η μετεξέλιξη της Turbo Pascal, η Delphi. Μοναδικός παράγοντας που κρίνει ποια γλώσσα σας ικανοποιεί είναι οι απαιτήσεις που έχετε. Γι' αυτό, όσο πιο πολύπλοκες εφαρμογές επιδιώκετε, τόσο πιο βαθιά στον υπολογιστή σας πρέπει να "βουτήξετε"! Οι αποκαλούμενες γλώσσες "κατώτερου επιπέδου" (low level) μόνο κατώτερες δεν είναι. Ο χαρακτηρισμός αναφέρεται στο πόσο χαμηλά στο επίπεδο του υπολογιστή καλούμαστε να αποκτήσουμε γνώσεις. Αντίθετα, οι γλώσσες ανώτερου επιπέδου μάς προσφέρουν πολλές ευκολίες και δεν απαιτούν τόσες γνώσεις, με τίμημα όμως την παραγωγή απλοϊκών προγραμμάτων.

## ΘΕΜΑΤΑ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

ΤΕΥΧΟΣ 111 (ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1999)	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΓΛΩΣΣΑ
ΤΕΥΧΟΣ 112 (ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1999)	ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
ΤΕΥΧΟΣ 113 (ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2000)	ΜΕΝΟΥ ΚΑΙ... ΦΑΝΤΑΣΙΑ!
ΤΕΥΧΟΣ 115 (ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2000)	CONTROLS & DIALOGS
ΤΕΥΧΟΣ 117 (ΜΑΡΤΙΟΣ 2000)	ACTIVEΧ ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 119 (ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2000)	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΕΣ ΔΙΑΘΕΣΕΙΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 121 (ΜΑΪΟΣ 2000)	ΠΑΜΕ ΣΤΟΙΧΗΜΑ...
ΤΕΥΧΟΣ 123 (ΙΟΥΝΙΟΣ 2000)	ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ 125 (ΙΟΥΛΙΟΣ 2000)	ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

## ΠΩΣ ΘΑ ΠΙΝΩ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ;

Απορία πολυερωτημένη και δυσκολοεπίλυτη... Το μυστικό της απάντησης βρίσκεται στη συνεχή ενημέρωση και επιμόρφωση. Ο χώρος της πληροφορικής είναι τόσο δυναμικά εξελισσόμενος που οι γνώσεις πολλαπλασιάζονται μέρα με τη μέρα. Μία γλώσσα προγραμματισμού δεν

## ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΜΕ ΤΗ ΣΤΗΛΗ

Όπως βλέπετε, οι επιθυμίες σας γίνονται άρδρα! Επειδή ο χώρος του προγραμματισμού περιλαμβάνει μία τεράστια γκάμα θεμάτων, είμαστε ανοιχτοί σε κάθε πρόταση. Συνεχίστε να δείχνετε το δρόμο στη στήλη αυτή μέσα από τα e-mails σας. Στη διεύθυνση [a\\_vaggelis@hotmail.com](mailto:a_vaggelis@hotmail.com) σας περιμένει μία φιλόξενη αγκαλιά για να περιδιάλψι με στοργή κάθε απορία σας!



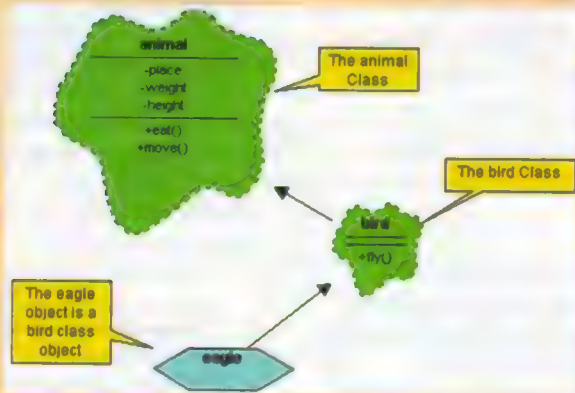
## ΕΠΙΛΟΓΟΣ...

Για όσους θέλουν να ασχοληθούν σοβαρότερα με το χώρο της παραγωγής software, ο αντικειμενοστρεφής προγραμματισμός αποτελεί μόδoδρομο. Όλες οι εξελίξεις στο χώρο του devel-

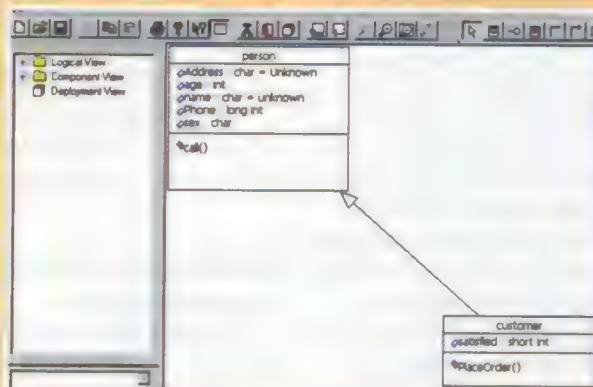
oping αφορούν στον κόσμο των κλάσεων και των αντικειμένων τους. Είναι αναπόφευκτο, λοιπόν, να κρατηθείτε μακριά τους. Ήδη, στα προηγούμενα τεύχη, αναλύσαμε μερικές πτυχές της MFC πλατφόρμας της Visual C++ , η οποία δεν

είναι τίποτα άλλο παρά ένα έτοιμο σύνολο κλάσεων. Πάνε δεκαετίες που τα objects έχουν αρχίσει να βάζουν μία τάξη στο χώρο του προγραμματισμού, σε έναν χώρο όπου το μόνο άτακτο στοιχείο πλέον είναι οι εργαζόμενοι του! **PC**

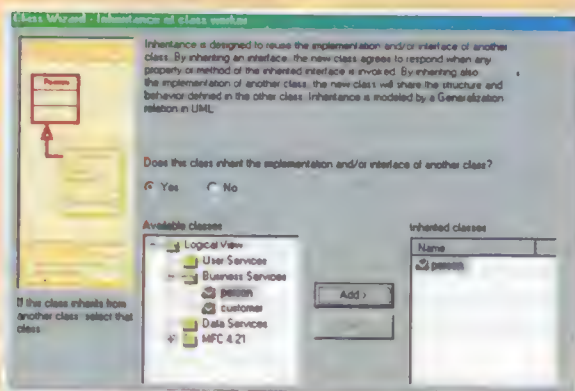
## ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΤΗ VISUAL C++ 6.0 ΜΕΡΟΣ 10<sup>ο</sup>



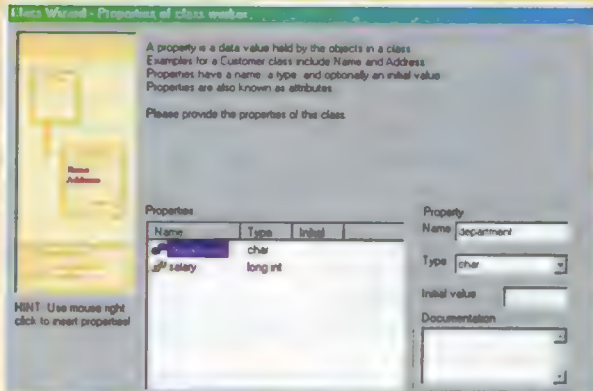
- 1 Διάγραμμα κληρονομικότητας κλάσεων. Το αντικείμενο eagle υιοθετεί τα χαρακτηριστικά της κλάσης bird, η οποία είναι απόγονος της animal.



- 2 Δημιουργία κλάσεων από τον Visual Modeler της Microsoft.



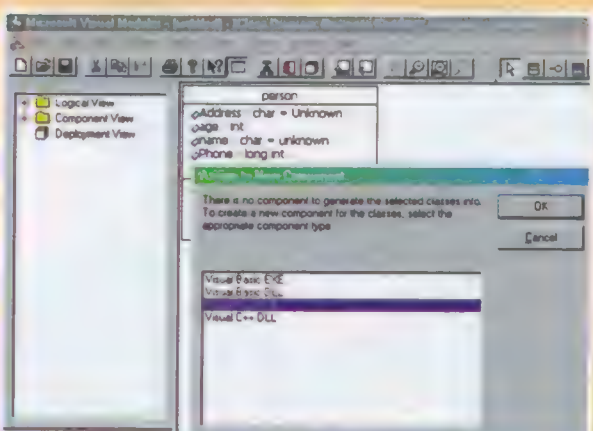
- 3 Εύχρηστη ανάθεση κληρονομικότητας για τους προνομιούχους χρήστες της Enterprise Edition του Visual Studio 6.



- 4 Οι ιδιότητες κάθε κλάσης ορίζονται εύκολα μέσω του Class Wizard.



- 5 Ο Visual Modeler διατίθεται, δυστυχώς, μόνο στην Enterprise Edition του Visual Studio 6.



- 6 Και παραγωγή αντίστοιχου κώδικα (υλοποίηση κλάσεων) για visual γλώσσες.



## HEAVEN AND HELL

**A**γαπητό "PC Master",  
Σου γράφω με αφορμή  
κάποια λόγια του Αμίλη-  
του σχετικά με τον σατανισμό που  
μασπίζει τα παιχνίδια κάθε είδους.  
Καθώς έχω προσέξει, από τη δε-  
καετία του '80 όταν πρωτάρχισαν  
τα παιχνίδια να εμφανίζονται, οι  
δημιουργοί τους έπαιρναν τις ιδέες  
τους από τον fantasy κόσμο (δρά-  
κοι, μάγοι κ.λπ.) και το διάστημα  
(βλ. εξωγήινους). Έτσι, καθώς μνη-  
καμε στη δεκαετία του '90 και την  
εποχή των τριών διαστάσεων  
(Wolfenstein, Doom, Heretic), βλέ-  
παμε ότι μέσα στα παιχνίδια κυ-  
ριαρχούσε μία gothic ατμόσφαιρα  
με τράγους, νεκροκεφαλές, μού-  
μιες, σκοτεινά πνεύματα και πολλά  
άλλα που δεν με χωράει να γρά-  
ψω. Μετά τα 1st person shooters  
ακολούθησαν όλα τα άλλα είδη  
παιχνιδιών με κυρίαρχο τα RPGs  
(spells, μάγοι, necromancers). Κατ'  
αυτόν τον τρόπο, τη σημερινή επο-  
χή έχουμε φαινόμα παραδείγματα  
που έγιναν επιτυχίες, όπως το Dia-  
blo, το Quake 3 Arena και το Car-  
tographer 2. Δεν μιλάω για αυτά  
τα παιχνίδια χωρίς να τα έχω δει,  
μία και τα έχω αγοράσει (δυστυ-  
χώς). Έτσι, δεν θα πέσω στο σφάλ-

Φίλοι μας,

Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους  
εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας,  
αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το  
περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους  
αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές  
εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις  
απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν,  
στείλτε μας τα γράμματά σας.

μα του κ. Λεοντίου, δηλαδή να μι-  
λάω χωρίς να έχω ιδέα.

Με μεγάλη απογοήτευση διαπι-  
στώνω ότι σε κανένα από τα τεύχη  
σας (τουλάχιστον από το 97 και πέ-  
ρα) δεν κάνετε νύξη για αυτό το τε-  
ράστιο πρόβλημα. Γι' αυτό θα ήθε-  
λα να σας ζητήσω, αν μπορείτε και  
έχετε βέβαια χώρο στο περιοδικό,  
να κάνετε ένα αφιέρωμα, προκειμέ-  
νου να αφυπνίσετε το πραγματικά  
πανέξυπνο (όχι, δεν είμαι εθνικι-  
στής) ελληνικό αναγνωστικό κοινό  
που δεν έχει ανάγκη να "μασάει"  
τις ουσιαστικά καλασμένες ιδέες  
της Blizzard, της Id, της Raven και  
πολλών άλλων. Σαν φανατικός παί-  
κτης των 1st person shooters, γνω-  
ρίζω πως δεν υπάρχουν σε όλα τα  
παιχνίδια εμφανή σημάδια του σα-

τανισμού και υπάρχουν τίτλοι κα-  
τάλληλοι για όλους (το Quake 2  
ήταν αριστούργημα και δεν είχε κα-  
νένα σήμα του σατανά).

Εκτός, όμως, από τα παιχνίδια  
υπάρχει δυστυχώς (για μένα) συμ-  
βολή και από το περιοδικό σας. Βέ-  
βαια, θα με ρωτήσετε πού το βασί-  
ζω. Εγώ θα σας απαντήσω, λέγο-  
ντας καταρχάς για τα σκίτσα σας.  
Αρχικά στον Καζαμία του τεύχους  
Ιανουαρίου, ο "Hellfire" (χρειάζεται  
να σχολιάσω;) κ. Κράτσας (αν δεν  
απατώμαι) στο μπράτσο του έχει  
μία πεντάλφα. Ακόμη στο τεύχος  
123 στο τρίτο σκίτσο ο "Κάγκου-  
ρας" προσκυνάει τον Diablo, με  
μία πεντάλφα χαραγμένη πίσω του.  
Μετά, υπάρχουν φρασσεολογίες  
που παραπέμπουν στον σατανά. Το

μόνο δυστυχώς που μπορώ να θυ-  
μηθώ είναι στην παρουσίαση του  
Quake 2 Extremities, όπου υπάρχει  
μία φωτογραφία με χαρακτηριστική  
λεζάντα: "Αναδύεται ο Διάβολος  
από τα βάθη της κολάσεως - δυ-  
στυχώς κάτι πιο κοινό, πέσατε στη  
λάβα και χάσατε".

Κλείνοντας, θα ήθελα να σας  
συγχαρώ για την καλή δουλειά που  
κάνετε στο περιοδικό (να σε κάψω  
Γιάννη, να σ' αλείψω μέλι).

Με εκτίμηση,

Αθανάσιος Λαουρδέκης

e-mail: jedinaso@yahoo.com

Υ.Γ. 1: Παρακαλώ δημοσιεύστε  
το, γιατί είναι μεζόν θεμα.

Υ.Γ. 2: Με συγχωρείτε για τις κα-  
τηγορίες, κ. Κράτσα, αλλά η αλή-  
θεια πρέπει ν' ακουστεί, γι' αυτό  
μη ρίξετε το γράμμα στα σκουπί-  
δια. Παρακαλώ!!

Υ.Γ. 3: Συγγνώμη για το μεγάλο  
γράμμα.

Χαιρετισμούς στον Pioneer!!

▼ Αγαπητέ κ. Λαουρδέκη,  
Ναι, είναι αλήθεια: Όλοι της  
Γης οι κολασμένοι μαζεψήκαμε  
εδώ, στο "PC Master", με απώτερο  
σκοπό να ριζούμε τον Χριστόδουλο  
από το θρόνο του και να εγκαθι-  
δρύσουμε το Μεγάλο Βασίλειο του  
Σκότους, σύμφωνα με τις εντολές  
του Αρχοντα του Τρόμου που καθο-  
δηγεί πάντοτε κάθε μας ενέργεια.  
Αποκαλύπτω μάλιστα για πρώτη φο-  
ρά -παρακαλώ κρατήστε την ανάσα  
σας και ετοιμαστείτε να διαβάσετε  
κάτι που θα αλλάξει οριστικά τη ζωή  
σας- πως ο αρχισυντάκτης μας δεν  
λέγεται Κράτσας: Πρόκειται για  
αναγραμματισμό του πραγματικού  
ονόματός του, το οποίο δεν είναι  
άλλο από Σαρκ Σατ (η Σάρκα του  
Σατανά). Είναι μάλιστα επιφορτισμέ-  
νος με το έργο της διαλογής των  
δητητών αυτού του πλανήτη που θα  
μεταβούν στην κόλαση μετά το θά-  
νατό τους, και ακριβώς για αυτόν το  
λόγο επέλεξε το "PC Master" ως τό-  
πο εργασίας του! Τι εννοώ; Θα σας  
το εξηγήσω ευδιά αμέσως: Όταν,  
λοιπόν, φεύγει μία ψυχή από αυτό  
τον κόσμο για να πάει στην Κόλαση,  
ο Σαρκ Σατ απευθύνεται στον πατέ-





ρα του, που είναι ο ίδιος ο Αρχοντας του Σκότους, και του φωνάζει: "ΠΑΤέρτα, Ρίξε τον στην ΚΟΛαση". Επειδή, όμως, αν έλεγε ολόκληρη την παραπάνω φράση θα γινόταν αντιληπτός και θα κινούσε την περιέργεια των θνητών, χρησιμοποιεί μόνο τα αρχικά των λέξεων που σας έχω σημειώσει με κεφαλαία γράμματα, δηλαδή "ΠΑΤΡΙΚΟ"! Τώρα, φίλοι αναγνώστες, γνωρίζετε πλέον ολόκληρη την αλήθεια: Κάθε φορά που ο Κράτσας φωνάζει τον Πατρίκο, μία ψυχή ηγαίνει στην κόλαση...

Αντε, αν είστε καλά παιδιά, στο επόμενο τεύχος θα σας αποκαλύψω το σκοτεινό ρόλο του Καφούρου. Ciaol

## ΑΔΕΛΦΙΚΕΣ... ΚΟΝΤΡΕΣ

**D**ear "PC Master",  
Οντας γιος καθηγητών, δεν έχω εξασκήσει την τέχνη του "γλειψίματος" στο σχολείο και γι' αυτό επέτρεψε μου να μη σε γλειψω αυτή τη φορά. Σου γράφω όμως για να σου διηγηθώ πώς έχουν τα πράγματα στο σπίτι εξαιτίας της πειρατείας: Χάρη σε εσάς αγοράζω μόνο original παιχνίδια, ενώ ο κατὰ δύο χρόνια μεγαλύτερος αδελφός μου αγοράζει κόπιες! Μολονότι έχω προσπαθήσει άπειρες φορές με χίλια δύο επιχειρήματα να τον μεταπείσω, αυτός απαντάει όπως όλοι οι πειρατές - με ανόητες δικαιολογίες στο στυλ: "οι εταιρίες είναι αυτές που μας κλέβουν", "δεν είναι κακό να κλέβεις από τον κλέφτη" ή "όσες εταιρίες και να κλείσουν, θα ανοίξουν άλλες!!!". Σας λέω ότι έχω δοκιμάσει τα πάντα και το μόνο που έχω καταφέρει είναι να τρώω μερικές μπουινές κάθε φορά που επιμένω. Οποιαδήποτε συμβουλή σας (κύριε Κράτσα, σε σας απευθύνομαι) είναι ευπρόσδεκτη...

Προς Templar: Μολονότι συμπαθώ τους Protoss, οι Terrans δεν παύουν να είναι η αγαπημένη μου και ταυτόχρονα η καλύτερη φυλή. So, listen up, Templar, I want Wintemute's head!!! (because μου θυμίζει τον αδελφό μου). But as you

know, bad dog easy psofo den exei. So, if you need some help, I'll be right behind you!!! A, και λίγα τα λόγια σου για την Kerrigan.

Προς Wintemute: Μη νομίζεις ότι σε φοβάμαι στο Starcraft. Απλώς κάθε καλός στρατηγός πρέπει να έχει διπλωματία. Σωστός; Επίσης, πιστεύω πως, αν έσω μία φορά αγόραζες original και είχες και λίγο φιλότιμο μέσα σου, τότε δε θα ξανσκεφτόσουν να αγοράσεις κόπια.

Προς Ν. Μπέλλο: STARCRAFT και ξερό ψωμί!!!

Προς Α.Π. Κρουσσανάκη: Congratulations για την άσωση δουλειά, αφού εξαιτίας σου, ένας ορκισμένος εχθρός των adventures αρχίζει να τα ξαναπαίζει!

ΚΟΥΙΖ: Τι είναι κάκιστο, αηδιαστικό λάθος της φύσης; Όμως και ύποπτος ραχατλής, οχέντρα και πάνω απ' όλα επόσιος αντικαταστάτης πειραματόζων σε γενετικά πειράματα, αποτελώντας έτσι μία αποτυχημένη κλωνοποίηση χάμστερ που ακούει στο όνομα Ηλίας; Οποιος το βρει μπορεί να γίνει επίσημο μέλος του οργανισμού "KTEE" (Killers Τετοίου Είδους Εκτρωμάτων), ώστε να απαλλάξουμε τη Γη απ' αυτούς που την ντροπιάζουν.

(Sorry Eddie, αλλά μου ξέφυγε).  
Χι χι χι χι. Τα ξαναλέμε, guys!!  
Best wishes,  
Jimmy Raynor

Υ.Γ.: Ο αδελφός μου σκέφτεται να σας γράψει για να τον προμηθεύσετε με μαστίγια!!! Please, μην κάνετε καμιά στραβή...

▲ Αγαπητέ φίλε,  
Αναφέρεις στην επιστολή σου πως έχεις δοκιμάσει τα πάντα. Με Ultrex λούστικες; Άγνωστος, ας δούμε τα πράγματα από τη σοβαρή σκοπιά τους:

1. Δεν είναι κακό να κλέβεις από τον κλέφτη: Ας πούμε πως το δέχομαι ως επιχείρημα. Μπορεί ο αδελφός σου να με στείλει στο περιοδικό την εμπεριστατωμένη μελέτη που έχει κάνει και στην οποία φαίνεται πως όλες οι εταιρίες, πειρατικά προγράμματα των οποίων διαδίδει, απαριθμούνται από κλέ-

φτες; Προσοχή, θέλω και αντίγραφα των ποινικών μητρώων τους, αλλιώς δεν πείθομαι. Αν, τώρα, ο αδελφός σου εννοεί πως οι εταιρίες μάς εκμεταλλεύονται, έχω και εδώ να παρατηρήσω ότι το επιχείρημα είναι γνωστό και το πιπιλίζουν πολλοί. Εξακολουθώ, όμως, να μην καταλαβαίνω πώς γίνεται τόσοι πολλοί να εναντιώνονται στην ελεύθερη οικονομία και παρ' όλα αυτά τα κόμματα που την υποστηρίζουν να παίρνουν πάνω από 80% στις εκλογές. Ας μου το εξηγήσει αυτό ο αδελφός σου, που φαντάζομαι θα ξέρει περισσότερα. Φιντέλ είπαμε τον λένε;

2. Όσες εταιρίες και να κλείσουν, θα ανοίξουν άλλες: Βεβαίως και όσοι άνθρωποι και να πεθάνουν, θα γεννηθούν άλλοι, όσα σπία και να καούν, θα χτιστούν άλλα... και πάει λέγοντας. Τι λες, λοιπόν; Να 'ρδω να κάψω το σπίτι σου με εσένα μέσα, αφού είναι έτσι;

3. Τα μαστίγια του αρχισυντάκτη είναι χειροποίητα, ειδική παραγγελία από τεχνίτη στο Ιμαλάι (έχω πει, μάλιστα, και στον Αντρέα να μου φέρει μερικά ακόμα από το φετινό ταξίδι του) και, φυσικά, δεν πωλούνται ούτε δανείζονται σε καμία περίπτωση. Σκέφτομαι μονάχα να φτιάξω ένα χώρο όπου θα μπορείτε, πληρώνοντας το σχετικό εισιτήριο, να τα βλέπετε ως μουσειακά εκθέματα, όταν θα έχουν ξεπεράσει το ανώτατο όριο χρήσης τους (50.000 χτυπήματα έκαστο).

## ΜΙΑ ΔΥΝΑΜΙΚΗ ΑΝΑΓΝΩΣΤΡΙΑ

**A**γαπητό "PC Master",  
Δεν μπορώ να πω ότι είμαι και φανατική αναγνώστρια του περιοδικού, αλλά όποτε το βρίσκω στο περίπτερο της γειτονιάς το αγοράζω. Έχω μία ιδιαίτερη αδυναμία στη στήλη "Master of Puzzles" και νομίζω πως ο κύριος Μπέλλος έχει πολύ χιούμορ. Ως φανατική Πανάδα τον συγχάιρω αφάνταστα. Μπορεί κάποιοι να είπαν ότι μερικοί συντάκτες του "PC Master" περιφρονούν κάποιες ομάδες ή τις χλευάζουν, αλλά δεν

συμφωνώ καθόλου με αυτά. Απλά κάνουν πλάκα και όσοι δεν μπορούν να τους καταλάβουν παρεξηγούνται. Και με την ομάδα μου αν αστειεύονταν (καλοπροαίρετα όπως πάντα), δεν θα το έκανα θέμα. Ελευθερία Τύπου έχουμε! Γιατί όταν, π.χ., νικά η ομάδα κάποιου συντάκτη να μην εκφράζει τη χαρά του ο άνθρωπος ή να μην κριτικάρει κάποια άλλη ομάδα για τα αδύνατα σημεία της; Αυτά δεν τα γράφω για να διξω κανέναν ή για να κερδίσω τη συμπάθεια της συντακτικής ομάδας. Τη γνώμη μου λέω. Οποιος θέλει συμφωνεί, όποιος θέλει διαφωνεί. Εδώ κι έναν μήνα έδινα εξετάσεις και δεν μπορούσα να ασχοληθώ καθόλου με τον υπολογιστή. Φανταστείτε την κατάσταση μου! Οποτε πέρναγα από κατάσταση με Η/Υ πάδαινα υστερία (κι έχουμε πολλά στην πόλη μου και πού να σταματήσουν οι κρίσεις!), μόνο τα κλάματα που δεν έβαλα! (είχα γίνει που είχα γίνει ρόμπα, μη γίνω πιο πολύ)! Μετά περνούσα από τα περίπτερα να το "PC Master", να τα υπόλοιπα περιοδικά πληροφορικής (έγινα ρεζίλι και στον περιπτερά και από τότε είμαστε από μακριά κι αγαπημένοι)! Μετά περνούσα από το Internet café, έβλεπα από το παράθυρο ανθρώπους με Η/Υ να γελάνε και να διασκεδάζουν, θα το έσπαγα το παράθυρο να ορμήξω μέσα, αλλά ευτυχώς με συγκράτησαν κάποι φίλοι μου. Τι έχουν τραβήξει κι αυτά τα παιδιά! Μπουινές, κλωτσιές, μπουκέτα, ανάποδες σφαλιάρες και άλλα γλυκά "χάδια". Απορώ πώς μου μιλάνε ακόμα! Μετά στις εξετάσεις, αντί να γράφω ημερομηνίες στην ιστορία έγραφα τους κωδικούς του FIFA, το πιστεύετε; Ακόμα και τα όνειρά μου είχαν επηρεαστεί: Εβλεπα τη Lara με τα 2 uzis της να προσπαθεί να με σώσει από κάτι ζόμπι! Είχα παραισθήσεις και νόμιζα πως άκουγα τον γερο-μπάτλερ που βρίσκεται στο σπίτι της Lara στο Tomb Raider 3 να κάνει κάτι ήχους και έχει φάει φασολάδα κι αρχίζει τα πυροτεχνήματα (κλασική μουσική)! Όμως, οι εξετάσεις τελεί-



# ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



ωσαν, ηρέμησα εγώ, ηρέμησαν και οι φίλοι μου (προς το παρόν). Αυτά! Εύχομαι να το δημοσιεύσετε, αλλιώς θα πάθω κι άλλη κρίση και προβλέπω οι φίλοι μου να έρχονται στα γραφεία σας με 2-3 βόμβες έτοιμες για έκρηξη!

Υ.Γ.: Κύριε Καφούρε, αλλάξτε ομάδα. Θα σας δώσουμε κι άλλους παίκτες.  
Κωνσταντίνος

▼ Φίλη Κωνσταντίνε, Κουλάρησε, βρε, λιγάκι. Οι εξετάσεις τελείωσαν, τα games επανήλθαν δριμύτερα. Κάθε πράγμα στον καιρό του. Αλλωστε, όταν έχεις πεδυμήσει κάτι, μετά το ξαναπιάνεις με περισσότερη όρεξη. Δεν θα είχε γούστο, πιστεύω με, μια ζωή όλο παιχνίδι - χρειάζονται και τα πιο σοβαρά "καθήκοντα", ακριβώς για να μας κάνουν να καταλαβαίνουμε πόσο σημαντικός, πολύτιμος και όμορφος είναι ο ελεύθερος χρόνος μας και οι τρόποι ψυχαγωγίας που επιλέγουμε προκειμένου να τον γεμίσουμε. Είσαι κι εσύ πάντως, βρε παιδί μου, πολύ χαδιάρη απ' ό,τι βλέπω. Αλήθεια, μήπως χρησιμοποιείς και μαστίγιο; Ο αρχισυντάκτης μας πάντα ενδιαφέρεται για γόνιμη ανταλλαγή απόψεων και ιδεών ως προς τη χρήση του για... ακόμα καλύτερα χάδια!

## Η ΓΝΩΜΗ ΕΝΟΣ ADVENTURER

Αγαπητό "PC Master", Καταρχήν, συγχαρητήρια για την καλή δουλειά που

κάνετε όλοι οι συντάκτες στο περιοδικό. Είμαι ένας σχετικά καινούριος αναγνώστης σου (τεύχη 113-123), όμως σε παρακολουθώ από πολύ πιο πριν μέσω ενός φίλου μου που μου δάνειζε τα τεύχη του, αφού τα διάβαζε. Μερικά σχόλια τώρα.

Οχι και 99% στο Gabriel Knight 3, κ. Δημήτρη "Tarish" Σελλούντε, ενώ το εκπληκτικό Longest Journey 96%. Δε λέω, ωραία γραφικά, πολύ ωραίο σενάριο, αλλά όχι και 99%. Αυτό σημαίνει ότι αγγίζει το τέλειο, ενώ απέχει πολύ από αυτό. Ο χειρισμός του είναι "μάπια", καθώς μπορείς να χάσεις μέρος της δράσης εάν δε κοιτάς τη συγκεκριμένη στιγμή στο σωστό σημείο. Με συγχωρείτε πολύ που το λέω, αλλά καλύτερα να αφήνετε τα adventure στον μαϊτρ του είδους, τον κ. Τσουρινάκη. Θα ήθελα να μάθω τη βαθμολογία που βάζει ο κ. Τσουρινάκης στο G.K.3. Ξέρω ότι σε προηγούμενο τεύχος έχει πει τη γνώμη του για το παιχνίδι (μέσα από τη στήλη "The Dark Side of Gaming", αν δεν κάνω λάθος) αλλά δεν είχε αποφασίσει για το χειρισμό.

Προς τον κ. Καφούρο. Νομίζω πως ήσαστε λίγο αυστηρός με το Euro 2000. Εντάξει, σίγουρα χάνει πόντους από την αντοχή, αλλά κερδίζει πολύ περισσότερους από τα γραφικά, τον ήχο κ.ά. Έχουν γίνει πολλές βελτιώσεις από τον προκάτοχο του FIFA 2000, από το οποίο είναι πολύ ανώτερο. Θέλω να καταλήξω στη βαθμολογία που του βάλατε (88%), την οποία θεωρώ χαμηλή. Θα μου πείτε τώρα πως η βαθμολογία δεν παίζει κα-

νένα ρόλο και πως θέλετε να την καταργήσετε, όμως όλοι οι αναγνώστες εμπιστεύονται τη γνώμη σας και παίζει καθοριστικό ρόλο στις αγορές τους.

Τέλος, θα ήθελα να παρακαλέσω κάτι τον κ. Τσουρινάκη: Έχει καταντήσει λίγο μονότονο να ασχολείστε στη στήλη "Adventure SOS" αποκλειστικά και μόνο επί 6-7 τεύχη με το Ultima 9. Εντάξει, μπορεί να είναι πολύ ωραίο (δεν το έχω παίξει και έτσι δεν μπορώ να πω τίποτα, παρά μόνο να υποθέσω), αλλά μέχρι ενός σημείου. Οι υπόλοιποι που σας στέλνουν γράμματα με απορίες τους για άλλα παιχνίδια θα έχουν αγανακτήσει. Πάντως συνεχίστε τον αγώνα που δίνετε για τα adventures και να ξέρετε πως εγώ είμαι μαζί σας, καθώς το 60% των παιχνιδιών μου είναι adventures (Monkey Island 2 & 3, Grim Fandango, Atlantis 1 & 2, Dracula, The Longest Journey, Gabriel Knight 1 & 3, Myst, Riven, Morpheus, Amerzone, Broken Sword).

Υ.Γ. 1: ADVENTURES ARE NOT DEAD!!!

Υ.Γ. 2: Ελπίζω σε δημοσίευση. Ευχαριστώ!

Υ.Γ. 3: Τα λέμε στο δεύτερο γράμμα μου.

Με σεβασμό,  
DRACULA

▼ Φίλε μας, Θα μας επιτρέψεις να παρατηρήσουμε για ακόμη μία φορά πως το καθεαυτό review ενός παιχνιδιού (δηλαδή, το κείμενο που γράφει ο εκάστοτε συντάκτης) είναι απείρως σημαντικότερο από τη βαθμολογία. Αν θέλαμε απλώς να σας πετάμε 4-5 βαθμούς και να καθαρίζουμε, δεν θα χρειαζόταν να αφιερώνουμε μέχρι και έξι σελίδες στις παρουσιάσεις μας. Μη μένετε, λοιπόν, απλώς και μόνο στα νούμερα. Είναι πολύ "λίγα" για να σας φανερώσουν την πλήρη όψη της πραγματικότητας. Αλλωστε, τα στοιχεία που απαρτίζουν ένα σύγχρονο game είναι τόσο ποικιλόμορφα, ώστε για τον καθένα υπάρχουν εντελώς διαφορετικές παρά-

μετροι που παίζουν ρόλο στο αν ο τίτλος αξίζει, σύμφωνα με τα προσωπικά του γούστα. Διαβάστε, λοιπόν, ολόκληρο το review και αφήστε τη βαθμολογία τελευταία, σαν το κερασάκι στην τούρτα. Αν κάνετε το αντίθετο, απ' ενός θα βαρυστομαχάσετε και απ' ετέρου δεν θα νιώσετε ποτέ στα χείλη σας τη γλυκιά γεύση της αλήθειας (μα τι γράφω πάλι, ο άπιος! Ούτε ο Φώσκολος στη "Λάμψη" να ήμουν...). Τέλος, το Gabriel Knight 3 είχε αρχικά προταθεί στον Αντρέα, αλλά ο ίδιος ζήτησε να μην το παρουσιάσει.

## Η ΕΞΟΡΚΙΣΤΡΙΑ

Αγαπητό "PC Master", Σου γράφω για πρώτη φορά, αφού είμαι μία καινούρια αναγνώστριά σου (από το τεύχος 123). Αυτό επειδή είχα μία προκατάληψη σχετικά με τα περιοδικά για PC users, όμως από του αγόρασά ένα τεύχος σου, δεν πρόκειται να σταματήσω. Αρχικά θέλω να πω ότι η Θεσσαλονίκη έχει μεγάλο κόμπλεξ με την Αθήνα. Το θέμα είναι άσχετο με τα PCs, αλλά φαίνεται από τις αγγελίες το πρόβλημα του κόμπλεξ. Καθαρό παράδειγμα είναι ο "Eddie" και η αγγελία του στο τεύχος 124, επίσης στο ίδιο τεύχος και η αγγελία του Sostakovich που στο Υ.Γ. πετάει και το άσχετο ΠΑΟΚΑΡΑ, ΟΛΕ, για να δείξει ότι είναι Θεσσαλονικιός. Μπορεί κάποιος να μου εξηγήσει γιατί αυτό το κόμπλεξ με την Αθήνα;

Συνεχίζω με το θέμα της πειρατείας. Προτού αρχίσω να αγοράζω παιχνίδια για Η/Υ, έβλεπα κάποιους τίτλους PlayStation που κόστιζαν 20.000δρχ. και νόμιζα ότι τα αυθεντικά για PCs θα είχαν 25.000. Φυσικό δεν είναι, λοιπόν, να θεωρούσα ότι ένα αυθεντικό παιχνίδι που κάνει 10.000δρχ. είναι φθινό; Τώρα πια το βλέπω απλά σαν μία λογική τιμή - και είναι, αν σκεφτείς τη δουλειά που έχουν προσφέρει οι δημιουργοί και τον κόπο τους. Οποιος από σας πιστεύει ότι είναι ακριβό ένα παιχνίδι 10.000δρχ. ως



σκεφτεί πως αν καθόταν δύο χρόνια να το κατασκευάζει και κάποιες φορές να κάνει και υπερωρίες, θα ήθελε σίγουρα να πληρωθεί αντίστοιχα για τον κόπο του. Δεν λέω ότι δεν έχω πειρατικά παιχνίδια, όμως δεν υποστηρίζω ότι τα αυθεντικά είναι ακριβά. Τα adventure games τα αγοράζω αυθεντικά και δεν το μετανιώνω γιατί τα κρατώ ως προσωπική συλλογή.

Τέλος, θέλω να πω μέσω της στήλης αυτής στον Blitzzer να ασχοληθεί με κάτι άλλο, γιατί η μεταλ δεν του ταιριάζει. Βρε φίλε, το γράμμα σου μας καράφλισσε όλους. Πώς να μην έρθουν οι Maiden τόσες πολλές φορές, αφού κάθε δίσκος τους είναι καταπληκτικός; Τόσα ξέρεις, τόσα λες. Οι περισσότεροι αξιολογοί μεταλλάδες δεν βάζουν στο σπίτι τους Metallica. Το Black Metal ούτε το 1/3 δεν έχει πουλήσει από αυτό που θα πουλήσει το "Brave New World" των Maiden. Θα έλεγα να μην κοροϊδεύεις κατάμουτρα τους μεταλλάδες από ένα περιοδικό που ασχολείται με υπολογιστές.

Τέλος (πραγματικά τώρα), θέλω μία χάρη, αγαπητό "PC Master". Θα

ήθελα να κάνεις μία παρουσίαση στα καλύτερα adventure games που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ. Φυσικά, θα διαλέξεις από αυτά που έχουν πάρει ποσοστό 85% το λιγότερο. Πιστεύω ότι θα το ήθελαν κι άλλοι αναγνώστες που πολλοί από αυτούς είναι "adventure-άδες".

Φιλικά δική σου,  
Ms. Exorcist

Υ.Γ. 1: Συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα.

Υ.Γ. 2: Επίσης συγγνώμη για το χειρόγραφο, αλλά ο εκτυπωτής μου είχε ένα στύχημα και θέλει αντικατάσταση.

Υ.Γ. 3: Ελπίζω να δημοσιευτεί το γράμμα μου. Please! Σας εκλιπαρώ.

▼ Φίλη μας,

Συμφωνούμε μαζί σου πως οι δημιουργοί θα πρέπει να αμειβονται για τον κόπο τους. Μας λυπεί το γεγονός πως πολλοί αναγνώστες μας δεν καταλαβαίνουν αυτή την τόσο απλή αλήθεια και συνεχίζουν να υποστηρίζουν τα πειρατικά προγράμματα, χωρίς κανένα ουσιαστικό επείγρημα. Όσο για την παρουσίαση των καλύτερων adventure

games, είναι πιθανό η επιθυμία σου να γίνει πραγματικότητα στο άμεσο μέλλον. Θα συνεννοηθούμε σχετικά με τον κ. Τσουρινάκη για τα περαιτέρω, μόλις επιστρέψει από το μακρινό του ταξίδι στο Κασμίρ...

## EMULATORS & CARD GAMES

**A**γαπητό "PC Master",  
Είμαι ένας 15χρονος αναγνώστης σου από το τεύχος 90, από την Καβάλα. Δεν συνεχίζω με γλείψιμο, διότι σίγουρα λαμβάνετε από αυτό καθημερινώς. Αν θέλετε να δημοσιεύσετε το γράμμα μου καλώς, αν όχι, εντάξει.

Καταρχήν, προς Γιάννη Καλοσκάμπη (#124): Είσαι επιεικώς απαράδεκτος που ανέφερες το γελοιοδέστατο Harvest Moon (λέγε με εξομωτική φάρμας) αντί για το "θεό" των γαπωνέζικων RPGs (και προπάτορα του Chrono Trigger) Secret of Mana. Αρκετά μεγάλο (αν παίζεις δύο ώρες την ημέρα) και με εκπληκτική ιστορία. Α, by the way, στη σελίδα [www.ugworld.com](http://www.ugworld.com) υπάρχουν links για τα ROMs των Chrono Trigger, Secret of Mana και Seiken Densetsu 3 Ca κ.ά. Secret of Mana 2). Το τελευταίο δεν κυκλοφόρησε ποτέ σε αμερικανική ή ευρωπαϊκή έκδοση, αλλά έχει ένα αγγλικό patch. Πιστεύω ότι το ξέρεις ήδη. Αν όχι, αξίζει να το κατεβάσεις.

Και εκείνο το Final Fantasy 2-5 τι το ήθελες; Το 1 λίγο σου πέφτει; Εντάξει, δε λέγεται Final Fantasy αλλά Mystic Quest. Προσωπικά το βρίσκω ανώτερο των υπολοίπων. Καταγγέλλω όλους αυτούς που ισχυρίζονται ότι αν δεν έχεις τουλάχιστον έναν Pentium II στα 400MHz δεν αξίζει τίποτα. Εδώ και 4 χρόνια έχω έναν Pentium στα 133 MHz και το μόνο πρόβλημα που είχα ήταν η έλλειψη σκληρού (1,20GB σύνολο) και το CD 24πλής ταχύτητας που πάει χειρότερα από μονής.

Επίσης καταγγέλλω όλους αυτούς που λένε ότι το Pokemon TCG και (προσοχή!) το MTG είναι για φλώρους. Καταρχήν, το Pokemon

TCG, αν και δεν απευθύνεται σε παιδιά της ηλικίας μου, είναι άκρως διασκεδαστικό. Και, όσο και να είναι, κανείς δεν μπορεί να μη φωνάζει στη θέα ενός (ή δύο) Charizard απ' τα boosterpacks που μόλις αγόρασε. Πείτε με φλώρο που παίζω Pokemon TCG. Όχι, όμως, και για το MTG. Το πλήθος των οπαδών του είναι υπερβολικά μεγάλο για να είναι όλοι φλώροι. Έχει δημιουργηθεί ολόκληρος κόσμος γύρω από τη φιλοσοφία του. Αλλωστε, για μένα φλώροι, ή μάλλον κορόιδα, είναι όλοι αυτοί που τρέχουν στα γήπεδα και βλέπουν 22 άτομα που, επειδή δεν ήξεραν να κάνουν κάτι άλλο, αφιέρωσαν τη ζωή τους στο να κλωτσάνε μία μπάλα. Και τους πληρώνουν τόσα ποσά όσα οι γονείς μου (καθηγητές και οι δύο) δεν θα βγάλουν σε όλη τους τη ζωή. Δίκαιη που είναι η ζωή... Και το πρόβλημα δεν είναι ότι βλέπουν τα 22 αυτά άτομα να κλωτσάνε την μπάλα, αλλά ονομάζουν και αυτό που κάνουν άθλημα. Αυτό θα πει άθλημα! Αρχίζει από ποδόσφαιρο και τελειώνει σε πυγμαχία! Αλλά νομίζω ότι βγήκα εκτός θέματος, γι' αυτό καλύτερα να σταματήσω.

Ενα άλλο θέμα που θα ήθελα να διξω είναι η τάση των συνομηλίκων μου στην πλειοψηφία τους να βλέπουν επιφανειακά τα παιχνίδια (λέγε με γραφικά) και όχι την ουσία (λέγε με game play). Δεν γίνεται, δηλαδή, να συγκρίνουμε το Starcraft (ακούς, βλαδίμηρε;) με το Tiberian Sun που έχει σαφώς ωραία γραφικά, αλλά συγκρίνονται οι μονάδες του ή το σενάριό του με του Starcraft; Βέβαια, αυτή είναι η προσωπική μου άποψη, αλλά η ουσία είναι η εξής: Αφήστε κατά μέρος τα γραφικά. Δεν αξίζουν και πολλά στη συνολική εικόνα του παιχνιδιού. Προσωπικά, πάλι δεν δίνω δεκάρα για το Ultima IX (αν και λένε ότι είναι καταπληκτικό), κυρίως επειδή είναι πολύ "βαρύ" για τον υπολογιστή μου, ενώ τρελαίνομαι για το Quest for Glory I.

Προς Ανδρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη (#124): Δεν είναι απαραίτητο ένα παιχνίδι να διαθέτει ρεαλισμό. Ενα adventure, ίσως ένα





# PCmaster

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

## Το περιοδικό "PC Master" ζητεί παραγωγό διαφήμισης

- Προϋπηρεσία σε ανάλογη θέση θεωρείται απαραίτητη.
- Τυχόν σπουδές marketing θα θεωρηθούν πρόσθετο προσόν.
- Προσφέρεται ανταγωνιστικό πακέτο αποδοχών που περιλαμβάνει μισθό, ποσοστά επί των πωλήσεων και bonus στόχων.
- Προοπτικές εξέλιξης.

Οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να επικοινωνούν τηλεφωνικά στο 9245910 (κα Παπούλια) ή μέσω e-mail στην ηλεκτρονική διεύθυνση [noman@compupress.gr](mailto:noman@compupress.gr)

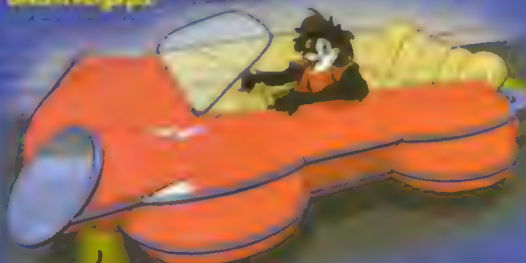
Το

# PCmaster

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

επιθυμεί να συνεργαστεί με κάποιον/ους, ο οποίος/οι θέλει/θέλουν να γράφει/γράψουν άρθρα και να σχεδιάζει/σχεδιάζουν κάποιες από τις σελίδες του περιοδικού. Επιθυμεί πρόσοντα για τους απαιτητικούς:

- Βασική γνώση σχετικά με τους υπολογιστές και τα περιφερειακά τους.
- Απλήρη εκτίμηση για δημοσιογραφική/επαγγελματική κατάρτιση, καθώς και δυνατότητα άμεσης ανταπόκρισης σε πληροφορίες που δημοσιεύονται ή σχετίζονται με την εφημερίδα.
- Επαρκές δείγμα δουλειάς (εις κόμην), ώστε να καταστεί γνωστή η αφοσίωση της.
- Δυνατότητα παρακολούθησης/επικοινωνίας ενός κοινού από διαφορετικές περιοχές.



Για πληροφορίες, τηλεφωνήστε στο 9245910 (11.00 το πρωί έως 5.00 το απόγευμα, εκτός Σαββάτου και Κυριακής) και ζητήστε τον κ. Παπαθανάση ή απλάτε e-mail στη διεύθυνση [noman@compupress.gr](mailto:noman@compupress.gr)

RPG, εντάξει, ένα strategy ή simulation σύμφωνοι, όχι όμως ένα 3D shooter όπως το Quake III. Πολλά πράγματα δεν είναι αληθινά, όπως τα διάφορα skins. Ασε που, κατά τη γνώμη μου, τα παιχνίδια σε βοηθούν να δραπετεύσεις, έστω και λίγο από την πραγματικότητα.

Εδώ λέω να κλείσω, διότι δεν τη βλέπω τη δημοσίευση. Ζητώ συγγνώμη εάν έχω διξεί κάποιον (αν και δεν νομίζω). Τα ξαναλέμε.

Φιλικά,  
8r@x.

Υ.Γ.: Charizard 1st edition μου δες, Κράτσα; Πάρε ένα Charmander και πολύ σου είναι.

### Φίλε μας,

Είμαι σίγουρος πως οι περισσότεροι από όσους κατακρίνουν τα card games απλώς δεν τα έχουν παίξει! Ειδικά το Magic: The Gathering είναι πανέξυπνο, αληθινή πρόκληση για το μυαλό και, βέβαια, απείρως διασκεδαστικό και ψυχαγωγικό. Το Pokemon είναι φυσικά απλούστερο, αλλά και αυτό δεν μπορεί παρά να χαρακτηριστεί εθιστικότητα. Ένας γνωστός μου έπιασε πριν από μερικές ημέρες πεντάρι στο Λόττο και έσπευσε να... επενδύσει τα κέρδη του αγοράζοντας, ούτε λίγο ούτε πολύ, 12 κούτες με Pokemon boosters! Charizards να δουν τα μάτια σου, δηλαδή...

Βέβαια, τα trading card games έχουν ένα μειονέκτημα: Είναι δυνατόν να σε πωρώσουν τόσο πολύ, ώστε να αρχίσεις να αγοράζεις boosters σαν τρελός και, προτού το καταλάβεις, το χαρτζιλίκι σου να έχει κάνει φτερά! Δεν συμφωνώ πάντως με αυτούς που υποστηρίζουν ότι κάτι τέτοιο είναι ντε και καλά αναγκαίο. Οποιος δεν θέλει να ξοδεύει πολλά έχει κάλλιστα τη δυνατότητα να αγοράσει έτοιμα προκατασκευασμένα decks και να παίζει ωραιότατα με αυτά, χωρίς να κυνηγά κάθε σούπερ ντούπερ κάρτα. Τελευταία, μάλιστα, κυκλοφορούν τα πολύ δυνατά decks των πρωταθλητών, με ισχυρότερες κάρτες, και με μοναδικό περιορισμό το ότι δεν μπορείς να παίζεις

με αυτά σε tournaments (οι κάρτες έχουν διαφορετικό border και πίσω όψη από τις κανονικές). Όσοι, βέβαια, είναι συλλέκτες και θέλουν ακριβές και σπάνιες κάρτες για να τις κορνιζάρουν στο δωμάτιό τους... ε, αυτοί θα τα σκάσουν χοντρά. Άλλο συλλέκτης, όμως, κι άλλο gamer. Ετσι δεν είναι; Επ, Κωστάκη, φέρε πίσω την Black Lotus, μη γίνει χαμός εδώ μέσα...

Για να καταλήξω κάπου, ούτε οι φανς του Magic και του Pokemon, ούτε βέβαια αυτοί του ποδοσφαίρου και των υπόλοιπων αθλημάτων είναι φλώροι. Καθένας έχει δικαίωμα να τη βρίσκει με τον τρόπο του, και, εφόσον περνάει καλά και δεν ενοχλεί κανέναν, μαγκιά του και καπέλο του. Όπως λες κι εσύ, όλα είναι skins της ίδιας πόρτας που μας οδηγεί έξω από την παγωμένη και υγρή φυλακή της πραγματικότητας...

## ΣΤΙΓΜΕΣ ΕΜΠΝΕΥΣΗΣ

**Η** νύχτα άπλωσε το μαύρο της πέπλο, καταβροχθίζοντας κάθε μορφή φωτός που υπήρχε εκείνη τη στιγμή. Παντού επικρατούσε το σκότος. Μαύρο, πυκνό, ανατριχιαστικό σκοτάδι.

Ξαφνικά ένας κεραυνός έσκισε το νυχτερινό ουρανό και η βροντή τάρραξε τη νεκρική σιγή που επικρατούσε στο Scalp Hill. Σε λίγο ακούστηκε ο υπόκωφος ήχος ακόμα μιας βροντής και αμέσως μετά άρχισε να βρέχει. Οι σταγόνες της βροχής μαστίγωναν το έδαφος το οποίο με τη σειρά του τις δολοφονούσε, ρουφώντας αλύπητα το νερό που κουβάλαγαν μαζί τους. Ένα μικρό ρυάκι που έμοιαζε με φίδι σχηματίστηκε και προσπαθούσε να κρυφτεί από την καταγίδα. Τα γυμνά κορμιά των δέντρων δημιουργούσαν στο έδαφος, μετά από κάθε αστραπή, μία τρεμουλιαστή, τρομαχτική σκιά που φάνταζε σαν ένα τέρας που έχανε την ψυχή του και προσπαθούσε να σωθεί. Το κρύο άρχιζε να γίνεται τσουχτερό. Τα πάντα παραδίνονταν στο δυνατό άνεμο που παρέσυρε ό,τι έβρισκε στο δρόμο του. Γύρισε το βλέμμα μου. Κοίταξα προς την κορυφή του





λόφου και προσπάθησα να διακρίνω τι ήταν αυτό που ξεχώριζε μες στο απόλυτο σκοτάδι. Ένας κεραυνός μου φανέρωσε το μυστικό. Ήταν ένα κάστρο ερημωμένο, τρομαχτικό, που φαινόταν να είναι ο μόνος κάτοικος αυτής της περιοχής.

Πλησίασα. Όσο πιο κοντά του βρισκόμουν τόσο περισσότερο η καρδιά μου χτυπούσε εντονότερα. Η κορυφή του κάστρου είχε γκρεμιστεί, ενώ η τεράστια πόρτα του ήταν ριγμένη στο έδαφος. Ο τρόμος παρακούνησε το κορμί μου και η αγωνία έκανε την καρδιά μου να σπάσει όταν άκουσα το διαπεραστικό κλάμα ενός λύκου στην ατμόσφαιρα. Γύρισα τα μάτια μου στο ψηλότερο μέρος του πύργου. Ξαφνικά ένα φως άναψε και ακούστηκε ένα σατανικό, σαρκαστικό γέλιο. Αρχισα να τρέχω. Κάποιος με κινηγούσε, ήμουν βέβαιος. Ενώθα τη ράχη μου να παγώνει και τα κόκαλά μου να τρίζουν. Δεν άντεξα άλλο. Επεσα στο έδαφος. Ηρθε από πάνω μου. Το κατάχλωμο πρόσωπό του βόφηκε κόκκινο από το αίμα μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα. Δεν πίστευα στα μάτια μου. Ήταν... ήταν... ο Βαγγέλης Κράτσας!.."

(χε χε χε, ο Ελευθερωτής ξαναχτυπά...)

▼ Κάποιος πλησίαζε το κάστρο. Δεν τον έβλεπα ακόμα, αλλά ενώθα την παρουσία του πολύ έντονα, σα να ήταν ήδη εκεί. Ποτέ μου δεν μπόρεσα να καταλάβω γιατί αυτοί οι ενοχλητικοί δνητοί δεν ήθελαν να με αφήσουν να αναπαυθώ στην ησυχία μου. Όσο τους ήθελα δίπλα μου όταν ήμουν ζωντανός -ειδικά εκείνες τις νύμφες του Βορρά με τη δεσπέσια κορμοστασιά και το χαμόγελο που ζέσταινε ακόμα και τις πιο παγωμένες καρδιές- άλλο τόσο τους αποφεύγω τώρα που ανήκω πια στον πραγματικό κόσμο, στο Σύμπαν των Πνευμάτων.

Ποιος να ήταν άραγε; Κανένας από αυτούς τους σχηματικούς μαθητευόμενους μάγους, που νομίζουν πως όλα γίνονται με ένα Wish, ή κάποιος από τους μισθο-

φόρους του στρατηγού Καφούρ, που λιποτάκτησε και ψάχνει απεγνωσμένα για καταφύγιο, κινητή μένος από τους ίδιους τους συντρόφους του; Σύντομα θα ξέρω. Μα να, επιτέλους, τον βλέπω. Μα τη Μίσρα, τι είναι πάλι ετούτο; Ένα παιρικό αδύνατο, με ληγδιασμένα ρούχα που κοντεύει να το λούσει ο κρύος ιδρώτας μονάχα στη δέα του κάστρου; Χμ... έχει και έναν χάρτη. Για να εστιάσω καλύτερα... Ναι, αυτό ακριβώς που περίμενα. Άλλος ένας χαμένος υπηρέτης του Lord British που προσπαθεί να βρει τα Arms of the Magi. Ο Βλάκας - κάνει save μετά από κάθε του βήμα, αν είναι ποτέ δυνατόν! Μα πόσο φοβητσιάρης μπορεί να είναι ακόμα και ο βασιλιάς των nerds;

Για να δούμε, το εφέ του γέλιου ίσως τον τρομάξει ακόμα περισσότερο. Ναι, είναι εκκλητικό - τέτοια έκφραση δεν είχα δει ούτε στο πρόσωπο της καμμένης της Ράδας όταν μεταμορφώδηκα μπροστά της σε ταραντούλα. Χα χα, έχασε το βηματισμό του ο ηλίδιος. Αν είναι ποτέ δυνατόν! Ωρα να κατέβω σιγά σιγά από τον Πύργο για να δει το μυζάρικο τι σημαίνει Guardian, αν και η καρδιά του δεν βλέπω να αντέχει για πολύ ακόμα και ίσως πεθάνει προτού προλάβει να με αντικρίσει. Μα, μα... όχι, δεν το πιστεύω... ποιος είναι πάλι αυτός που τον πλησιάζει; Πού βρέθηκε εδώ; Για να δω καλύτερα... Μα βέβαια, είναι ο Κράτσας! Τι γκαντεμιά. Μίσρα μου, είναι πάλι αυτή; Ξανά ο χειρότερος εχθρός μου θα γευτεί πρώτος τη γεύση της σάρκας ενός δνητού; Όχι, αυτή τη φορά δεν θα το επιτρέψω! Τώρα που ξέρω πότε εμφανίζεται ο Κράτσας, δεν έχω παρά να κάνω load και να επιτεθώ την κατάλληλη στιγμή. Χε χε, πως δεν το είχα σκεφτεί από πριν; Να το λοιπόν, είναι τόσο απλό. Σε λίγα μόνο δευτερόλεπτα η θέση θα έχει φορτωθεί και το θύμα θα βρίσκεται στο πιάτο του θύτη του. Επιτέλους, η νίκη είναι δική μου!

Too many nearby items - uncovered error, exiting!  
OK



# ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS

ΝΕΕΣ  
ΜΑΡΚΕΤΕΣ  
ΣΤΟΝ ΠΕΙΡΑΙΑ  
ΚΑΙ ΣΤΟ ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ

ΟΛΟΙ ΟΙ Η/Υ ΣΕ 40 ΔΟΣΕΙΣ

ICE  
POWER LINE  
MILLENNIUM



Intel Pentium Celeron 566MHz, 64Mb RAM  
HD 10.2Gb Ultra ATA 66, Cd Rom 48X,  
VGA ATI Xpert 2000 16Mb AGP,  
Sound Card Terratec 128T PCI, Speakers 80W,  
Monitor Hyundai S770 TCO, Internet mouse, FDD 1,44  
Windows 98SE Greek

290.000 ή  
40 x 9.500

FUJITSU  
COMPUTERS

CPU AMD K6-2 475Mhz, 64MB RAM  
CD ROM 24X, FDD 1,44, SOUND CARD  
SPEAKERS, FAX MODEM 56K V90  
USB Interface, HD 6GB, 12,1 HPA  
WIN 98 SE Preinstalled

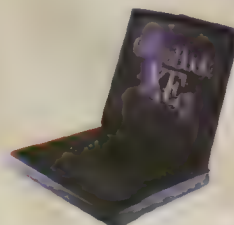


399.000 ή  
40 x 13.000



HP OMNIBOOK Xe2

CPU Intel PIII 450Mhz, 64MB RAM  
CD ROM 24X, FDD 1,44, SOUND CARD  
SPEAKERS, FAX MODEM 56K V90  
HD 4,8GB, 12,1 TFT, WIN 95/98



525.000 ή  
40 x 16.500



THE DOCUMENT COMPANY

FAX INKJET, Color PRINTER, 1200x1200dpi  
COLOR SCANNER, 300dpi, Μηνιαία FAX 200 σελ.  
Φωτοαντιγραφικό με σμίκρυνση, μεγένθυση,  
σελιδοποίηση, Εγχρωμο φωτοαντιγραφικό  
μεσω PC, 1 χρόνο εγγύηση

149.000 ή  
16 x 10.500



ΑΘΗΝΑ  
Σταυρινό 9  
Τηλ 3840243  
Fax 3840361

ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ  
Αστυνομήτωρ 20  
Τηλ 9957667-8  
Fax 9957668

ΠΕΙΡΑΙΑΣ  
Γρ. Λαμπράκη 66  
Τηλ 4101033-4  
Fax 4101034

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ  
Λ. Θηβών 152  
Τηλ 5765801-2  
Fax 5765802

ΗΡΑΚΛΕΙΟ  
Δημοκρατίας 5 & Αναλήψεως  
Τηλ 061242616  
Fax 2679003

© 1998 ΔΕΛΤΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΕΣ ΑΝΤΙΣΤΑΣΗΣ ΕΡΕΥΝΑ ΚΑΙ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ ΚΑΤΑΛΟΓΟΥ ΤΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ ΔΕΛΤΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΕΣ ΑΝΤΙΣΤΑΣΗΣ ΕΡΕΥΝΑ ΚΑΙ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ



## ΟΙ ΤΑΙΝΙΕΣ ΤΟΥ ΧΕΙΜΩΝΑ

Σεπτέμβρης... Σιγά σιγά τα θερινά σινεμά θα αρχίσουν να κλείνουν και τη θέση τους στις προτιμήσεις των θεατών θα πάρουν τα πιο πολυτελή και "βολικά" χειμερινά σινεμά. Ποιες όμως ταινίες μάς επιφυλάσσει η σαιζόν που έρχεται;

### DUNGEONS & DRAGONS

Πρώτη και καλύτερη, βέβαια, η πολυαναμενόμενη μεταφορά του ομώνυμου pen & paper RPG στις μεγάλες οθόνες. Η ταινία που σκηνοθετεί ο άγνωστος σκηνοθέ-



της (πασίγνωστος όμως DM) Courtney Solomon, αφηγείται τις περιπέτειες ενός ηρωικού party που προσπαθεί να σώσει το βασίλειο του Izmir από τα σχέδια του μάγου Profion, ο οποίος καταφέρνει να εκδρονίσει τη νόμιμη διάδοχο του θρόνου, κλέβοντας από αυτήν το ραβδί που ελέγχει τους χρυσούς δράκους. Ο διάσημος ηθοποιός Jeremy Irons στο ρόλο του Profion συνοδεύεται από μία στρατιά λιγότερο γνωστών ηθοποιών, όπως οι Richard O'Brien, Thora Birch και Lee Arenberg, σε μία ταινία αρκετά χαμηλού προϋπολογισμού -για το είδος της- που γυρίστηκε στα παραμυθένια τοπία της Τσεχίας.

### SPACE COWBOYS

Ο Clint Eastwood επιστρέφει δριμύτερος στο πόστο του σκηνοθέτη μίας ταινίας επιστημονικής

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε θέματα ταινιών sci-fi, τεχνολογίας, fantasy και, γενικά, αντικείμενα που ενδιαφέρουν τους κινηματογραφόφιλους.

**Φώτα, κάμερα, action!**

του Πέτρου Παπαθανασίου  
petros@compupress.gr



φαντασίας αυτήν τη φορά. Εκτός όμως από τη σκηνοθεσία, έχει αναλάβει και τον πρωταγωνιστικό ρόλο σε ένα καστ που απαρτίζεται από μία πλειάδα αστέρων, ανάμεσα στους οποίους οι Tommy Lee Jones, James Garner και Donald Sutherland. Η υπόθεση αφορά στην ιστορία τριών γερασμένων πιλότων, οι οποίοι ενώ είχαν επιλεγεί στα τέλη της δεκαετίας του '50 ως οι πρώτοι που θα πετούσαν στο διάστημα, τελικά παραγκωνίστηκαν. Η μόνιμη λαχτάρα τους να αναλάβουν διαστημική αποστολή γίνεται πραγματικότητα 40 χρόνια μετά, όταν καλούνται να επιδιορθώσουν έναν παλιό ρωσικό δορυφόρο, όντας οι μόνοι που γνωρίζουν τα υποσυστήματά του. Το Space Cowboys φέρει την υπογραφή ποιότητας του σκηνοθέτη του και αναμένεται να γνωρίσει μεγάλη επιτυχία.

### GALAXY QUEST

Μία μείξη επιστημονικής φαντασίας, περιπέτειας και -κυρίως- κωμωδίας, που αποτελεί σάτιρα της σειράς Star Trek. 18 χρόνια μετά τη διακοπή μιας τηλεοπτικής σειράς με τίτλος "Galaxy Quest" το καστ της σειράς περιφέρεται από εγκαίνια μαγαζιών σε συνέδρια πωρωμένων με την επιστημονική φαντασία, για να βγάλει τα προς το ζην. Η περιπέτεια ξεκινάει όταν οι Thermians, που έρχονται από έναν μακρινό πλανήτη, εκλα-

βάνουν μία τηλεοπτική μετάδοση ενός συνεδρίου ως πραγματικό γεγονός και απαγάγουν τους ηθοποιούς, θεωρώντας ότι αυτοί θα σώσουν τον πλανήτη τους που κινδυνεύει από την αρμάδα του στρατηγού Sarris. Πίσω από την ταινία κρύβεται το όνομα Dreamworks και πρωταγωνιστούν



οι Tim Allen, Sigourney Weaver, Alan Rickman και Tony Shalhoub.

### BEDAZZLED

Από το σκηνοθέτη του "Ανάλυσέ το" Harold Ramis, μας έρχεται αυτή η πανέξυπνη κωμωδία που αποτελεί remake της ομότιτλης ταινίας του 1968. Ένας γκαφατζής τεχνικός υπολογιστών πουλάει την ψυχή του σε μία θηλυκή μορφή του Διαβόλου, με αντίτιμο την εκπλήρωση 7 επιθυμιών του, μία από



τις οποίες είναι να κερδίσει την αγάπη μίας συναδέλφου του. Ωστόσο όλα τελικά "λειτουργ-

γούν" εντελώς διαφορετικά από ό,τι ο ίδιος περίμενε, οδηγώντας σε απρόσμενες καταστάσεις που θα προκαλέσουν πολύ γέλιο. Στο ρόλο του τεχνικού ο Brendan Fraser και του Διαβόλου... η Elizabeth Hurley.

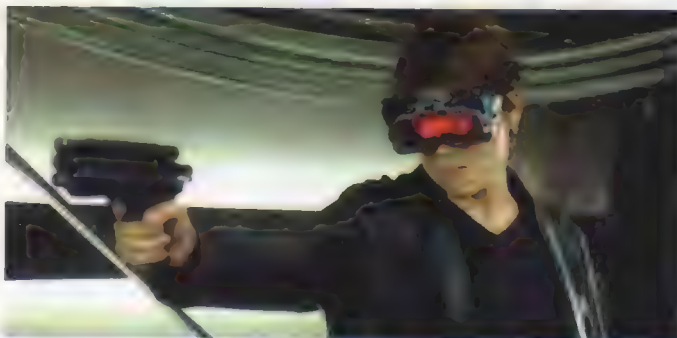
### THE 6th DAY

Βρισκόμαστε στο κοντινό μέλλον, όπου η κλωνοποίηση ζωντανών οργανισμών αποτελεί υπόθεση ρουτίνας για τη βιοτεχνολογία. Όμως, η κλωνοποίηση ανθρώπων απαγορεύεται αυστηρά. Ο Adam Gibson είναι πιλότος ελικοπτέρων. Γυρνώντας σπίτι του έπειτα από μία αποστολή, η οποία κατέληξε σε πτώση του ελικοπτέρου του (εκείνος όμως κατάφερε να ζήσει), ανακαλύπτει ότι τη θέση του έχει αναλάβει ένας κλώνος, μία πανομοιότυπη κόπια του εαυτού του. Στο "The 6th day" θα απολαύσουμε τις περιπέτειες του Gibson, που τον υποδύεται ο Arnold



-Εξολοθρευτής- Schwarzenegger, στην προσπάθειά του να ανακαλύψει τι παιχνίδι παίζεται εναντίον του και βέβαια να σώσει τη ζωή του από τους υπεύθυνους, που προσπαθούν να τον "εξαφανίσουν". Ο Roger Spottiswoode, σκηνοθέτης του "Tomorrow never dies", υπογράφει αυτό το θρίλερ επιστημονικής φαντασίας που πραγματεύεται ένα θέμα που έγινε πλέον της μόδας στον κόσμο του Hollywood. Στην ταινία κάνει και ένα πέρασμα ο βραβευμένος με Οσκαρ ηθοποιός Robert Duvall.





## HOLLOW MAN

Μία παραλλαγή του κλασικού μυθιστορήματος του H.G. Wells "Ο αόρατος άνθρωπος", που "χτίστηκε" με τη χρήση των πλούσιων οπτικών εφέ της σύγχρονης τεχνολογίας, είναι το δημιούργημα του αριστοτέχνη του είδους Paul Verhoeven. Ο επιστήμονας Sebastian Cape καταφέρνει να βρει τη μέθοδο που θα τον κάνει αόρατο. Όμως οι παρενέργειες της μεθόδου είναι πολλές και καταστροφικές, καθώς όσο παραμένει αόρατος αρχίζει να χάνει κάθε ηθική αναστολή, με αποτέλεσμα να γίνεται επιθετικός και βίαιος. Στο ρόλο του Cape, ο Kevin Bacon και της βοηθού του Linda McKay, η Elizabeth Shue. Βέβαια, η σύγκριση με τον πρωτότυπο κινηματογραφικό τίτλο του 1933 είναι σίγουρα άδικη, αλλά σίγουρα δεν πρόκειται να αποφευχθεί, κυρίως από τους λάτρεις τέτοιου είδους ταινιών.

## SUPERNOVA

"Στο Hollywood δεν στερεούμεν οι ιδέες, αλλά κυρίως το χρήμα". Η ταινία "Supernova" αποδεικνύει με τον καλύτερο τρόπο την προαναφερόμενη πρόταση, καθώς πρόκειται για ένα πολυδάπανο διαστη-



μικό θρίλερ, πλούσιο σε οπτικά εφέ και δράση. Αφηγείται την περιπέτεια του πληρώματος ενός διαστημολοιού του 22ου αιώνα κατά την επιχείρηση διάσωσης των εργατών του ορυχείου ενός αστεροειδούς. Το σκάφος Nightingale 229 διατρέχει θανάσιμο κίνδυνο όταν το εξωγήινο artifact που βρίσκεται στα χέρια ενός από τους διασωθέντες κλειδώνει την πορεία του σε τροχιά σύγκρουσης με μία... σουπερνόβα. Στην ταινία που σκηνοθέτησε ο έμπειρος Walter Hill ("Alien3", "The Getaway") παίζουν οι James Spader, Angella Basset, Peter Facinelli και αρκετοί άλλοι φιλοδόημοι- ηθοποιοί.

Πέρα από αυτό το μικρό δείγμα των ταινιών που θα δούμε το χειμώνα στους κινηματογράφους, ξεχωρίζουν επίσης: το "Mission Impossible 2", που θα σημάνει και το εναρκτήριο λάκτισμα της χειμερινής σεζόν, καθώς έρχεται τον επόμενο μήνα στις αθηναϊκές αίθουσες, το sequel της αναπάντεχης επιτυχίας "Blair Witch Project", άλλη μία έκδοση του ταξιδιού στον Άρη, το "Red Planet" με τον Val Kilmer και την πανέμορφη πρωταγωνίστρια του "Matrix" Carrie-Ann Moss, μία ιαπωνική υπερπαραγωγή βασισμένη στο δρώλο του Godzilla με τον τίτλο "Godzilla 2000" και τα "TITAN A.E.", "Dinosaur" και "Shadow of the vampire" στα οποία αναφερθήκαμε σε προηγούμενα τεύχη του "PC Master".

PC

# CINE news



Δεν έφυγε ακόμη από τις αμερικανικές αίθουσες για να περάσει τον Ατλαντικό το "X-Men" και ήδη σχεδιάζεται το sequel του, όπως είχαμε προβλέψει και από αυτήν τη στήλη. Η μεγάλη εισπρακτική επιτυχία που σημείωσε, έκανε τους συντελεστές του να επιθυμούν διακαώς να επαναλάβουν το εγχείρημα. Λέγεται μάλιστα ότι στη δεύτερη ταινία της σειράς θα συναντήσουμε κι άλλους ήρωες του μόνιμου κόμικ, όπως τους Beast και Gambit, οι οποίοι δεν εμφανίζονται στο πρώτο μέρος.



Οι ήρωες όμως της Marvel Comics δεν έχουν τέλος και οι προγραμματισμένες μεταφορές τους στη μεγάλη οθόνη είναι πολυάριθμες. Μετά τους X-Men σειρά έχουν ο Captain America, για τον οποίο μάλιστα συζητείται το όνομα του Tom Cruise,



ο Spiderman, στον οποίο έχουμε ξαναφερθεί, και ο τυφλός σούπερ ήρωας Daredevil. Η υλοποίηση μάλιστα του τελευταίου βρίσκεται στα σκαριά, αφού την παραγωγή έχει ήδη αναλάβει η New Regency Pictures.



Συνεχίζουμε ακάθεκτοι να σας παρουσιάζουμε το παρασκήνιο των γυρισμάτων του δεύτερου επεισοδίου του Star Wars. Σειρά τώρα έχουν οι συνονόματοι αστέρες Christo-

pher Lee και Christopher Walken. Για τον πρώτο ήδη υπάρχουν επίσημες πληροφορίες, καθώς η Lucasfilms ανακοίνωσε την υπογραφή συμβολαίου με τον γηραιό ηθοποιό, ο οποίος θα εμφανιστεί σε ρόλο guest star. Για τον Christopher Walken υπάρχει η ανεπίσημη πληροφορία ότι στο "Star Wars: Episode II" θα υποδυθεί το σκοτεινό άρχοντα Σιθ.



Ενα σκόπιμο κενό που αφήνεται στην ταινία "Blade Runner" έχει απασχολήσει εδώ και σχεδόν είκοσι χρόνια τους απανταχού λάτρεις της.



Μιλάμε βέβαια για το ερώτημα: "είναι ο χαρακτήρας του Harrison Ford άνθρωπος ή είναι κι αυτός ρεπλικα";. Ο σκηνοθέτης της ταινίας Ridley Scott διαλέξε το καλοκαίρι του 2000 για να μας λύσει την απορία (επιτέλους!). Ο διώκτης των ανδροειδών Deckard είναι και ο ίδιος ρεπλικα. Αυτό διαφαίνεται σε δύο σκηνές, όπως ανέφερε ο Scott σε μία εκπομπή του BBC. Αφ' ενός έχουμε τη σκηνή όπου ο Edward James Olmos αφίνει έναν μονόκερνο στην εξώπορτα του σπιτιού του Ford, υποδηλώνοντας ότι γνωρίζει το όνειρο του Deckard, το οποίο ήταν τεχνητό. Από την άλλη, ο Deckard αναζητεί τέσσερις από τις εξι ρεπλικές που αναφέρονται στην αρχή του έργου. Γνωρίζοντας ότι η μία έχει ήδη "πεθάνει", ποια είναι η πέμπτη;



# MASTER of PUZZLES

## Λύστε & κερδίστε! ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε - όπως πάντα - ο Νάσος Μπέλλος.

Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στάλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!

Δημιουργία - Επιμέλεια  
Νάσος Μπέλλος, fly.to/nassos

### ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



“Όχι, εδώ είναι ο Παράδεισος. Ο κυβερνητικός είναι λίγο πιο κάτω...”



**10** ΑΝΤΙΤΥΠΑ  
ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ  
**FINAL FANTASY 8**

### ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ DESPEC MULTIMEDIA

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

### ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

**30  
ΠΑΘΗΟΙ**

S	T	R	A	N	G	L	E	R	R	Q	W	Z	T	Y	U	I	O	P	H
U	Q	N	W	E	R	T	Y	A	A	S	D	A	G	H	J	K	L	M	E
C	Z	X	E	C	V	B	D	N	M	Q	W	K	M	E	R	T	Y	U	I
K	A	S	D	L	F	R	G	H	J	K	L	A	B	N	M	D	F	G	R
E	Q	W	M	A	U	L	E	R	E	R	O	R	V	B	N	M	X	C	O
R	Z	A	Q	W	C	P	S	X	C	L	D	U	E	R	F	V	B	D	P
G	R	T	Y	B	A	L	R	O	G	H	N	M	M	J	U	Y	E	U	H
I	O	F	K	L	N	O	Q	O	W	E	R	I	T	Y	U	H	F	G	A
Z	X	E	C	V	T	B	N	M	C	F	G	T	H	J	S	T	Y	U	N
Q	W	E	E	N	O	T	X	E	S	E	R	E	T	I	G	H	J	K	T
R	T	D	G	H	R	H	J	K	N	L	D	F	N	E	R	T	H	Y	J
Q	W	E	E	R	A	R	A	C	H	O	G	A	H	J	K	S	B	N	M
Q	W	R	E	R	T	A	V	B	N	M	B	D	F	G	I	E	R	T	Y
G	A	B	R	I	E	S	M	F	N	B	V	R	C	T	X	V	B	N	M
E	F	G	H	J	K	H	F	I	G	H	J	K	E	M	I	K	O	L	O
V	I	N	C	E	N	E	R	E	Y	A	L	F	G	D	H	J	K	U	I
W	S	D	F	G	H	R	J	N	K	L	V	B	N	M	N	T	Y	U	I
A	S	D	F	G	H	J	K	D	N	M	X	C	V	B	N	U	R	T	Y
Z	E	A	L	O	T	G	H	J	K	F	A	I	T	H	F	U	L	C	N
C	V	B	N	M	G	H	J	K	L	C	V	B	N	M	E	R	T	B	B

1. STRANGLER
2. CORPULENT
3. BALROC
4. CANTOR
5. SEXTON
6. HEIROPHANT
7. FAITHFUL
8. ZEALOT
9. ZAKARUMITE
10. URDAR
11. MAULER
12. BLUNDERBONE
13. FETISH (grrr...)
14. FLAYER
15. BANISHED
16. FIEND
17. THRASHER
18. FEEDER
19. SUCKER
20. CLOAM
21. ARACH

Συνεχίζουμε με το Diablo II. Τέρατα που αντιμετωπίζετε στο παιχνίδι.



## MULTI QUIZ

10  
ΒΑΘΜΟΙ

Συμπληρώστε τα κενά με τα σωστά γράμματα.  
Σκότωσε το γιο και τον άντρα της Ατμα στο Diablo II.

1	2	3	4	5	6	7	8

- 1 Σε τι χρησιμεύει το Wirt's Leg στο Diablo II;  
Α Σε αναπόληση ωραίων στιγμών από το Diablo.  
Β Για να το βάζετε στα... πόδια (legs).  
Γ Για να μπορείτε να φτάσετε στο Cow Level.

- 2 Πού βασίζεται το Vampire: The Masquerade;  
Α Στην προσωπική ζωή του αρχισυντάκτη του "PCM".  
Β Σε βιβλίο του Edgar Allan Poe.  
Γ Στο ομώνυμο live RPG της White Wolf.

- 3 Το ιπτάμενο όχημα των ηρώων του Final Fantasy 8.  
Α Highwind  
Β Ragnarok  
Γ Falcon

- 4 Ποιο ήταν το μόνο λήθος της παρούσας στήλης;  
Α Ότι ο Sean Clark ήταν συνεργάτης της Nasa. Εγινε σύγκρουση μεταξύ αυτού και του συνονόματου του Arthur.  
Β Στα Basic σημαίνει "βασικός, θεμελιώδης" και ότι είναι γλώσσα προγραμματισμού (γκρόν...!).  
Γ Αυτή η επιλογή-απάντηση είναι λήθος.

- 5 Τι σημαίνει το ψευδώνυμο "Tarish" του συντάκτη Δημήτρου Σελλουάντου;  
Α Βγαίνει από το Tar που σημαίνει πίσσα.  
Β Δεν σημαίνει τίποτα, απλώς είναι ένα όνομα.  
Γ Είναι συνδυασμός αρχικών γραμμάτων ψευδωνύμων, τον οποίο μας εξήγησε κάποτε. Δυστυχώς, αυτή τη στιγμή η μνήμη αδυνατεί να δουλέψει.

- 6 Ποια η ψηφιακή υπογραφή του αρχισυντάκτη του περιοδικού;  
Α Δικός σας, Βόγγος.  
Β Ave, Αρχισυντάκτης του μεγαλύτερου περιοδικού για computer software και όλα μόνο, του "PCM" για τους άσχετους.  
Γ Yours digitally, Vantor.

- 7 Τι είναι σε βρεφική κατάσταση και οι φωτογραφίες του έχουν γεμίσει σχεδόν κάθε γωνιά (σ.σ.: να μη βάλουμε και λίγη σάλτσα) των γραφείων του "PC Master" και της Compupress;

- Α "Το συντακτάκι του" και οι ροζ φωτογραφίες του.  
Β Η κλασική για αφίσσα με τους συντάκτες-παιδιά του "PC Master".  
Γ Η κόρη του Πατρίκου.

- 8 Ποια είναι η σημαντικότερη αναβάθμιση του επερχόμενου Championship Manager 2000/2001;

- Α Η δυνατότητα να δανείτε πιο εύκολα τους "αθλητές σας" (Παύλο, θεέ...!).  
Β Η συνθήκη ανανέωσης της βάσης δεδομένων του.  
Γ Η προσθήκη ελληνικού πρωταθλήματος.

## PHOTO QUIZ

10  
ΒΑΘΜΟΙ



CLEOPATRA



LEMMINGS  
REVOLUTION



STAR TREK:  
KLINGON ACADEMY



METAL FATIGUE



DIABLO 2

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

## Ο επιθεωρητής Κράτσας & το ροστήριο της κουφής γιαγιάς

10  
ΒΑΘΜΟΙ

— Έρετε, κύριε επιθεωρητά, μπορεί να είμαι κουφή, όμως μπορώ και διαβάζω μια χαρά τα χέλη. Μπορείτε να με ρωτήσετε ό,τι θέλετε" είπε η γιαγιά Πατρίκαινα στον επιθεωρητή Κράτσα. "Θα ήθελα να ακούσω για το θάνατο του παππού Πατρίκαινου."

"Ήταν μια δροσερή μέρα και είχαμε πάει με το σκάφος μέχρι την Αίγινα. Όταν φτάσαμε το βράδυ, ο παππούς είπε κάποια στιγμή ότι θα βγει στο πάνω κατάστρωμα να καπνίσει ένα τσιγάρο, ενώ εγώ ήμουν στην πίσω καμπίνα και διάβαζα το "PC Master" (σ.σ.: λέμε τώρα...).

Ε, θα είχε πει λίγο παραπάνω, έχασε την ισορροπία του και έπεσε στο νερό." Η μηχανή του κηπουρού έκανε τη γιαγιά να υψώσει τη φωνή της και να ζητήσει από τον Κράτσα να περάσουν στο σαλόνι για να μην τους ενοχλεί.

"Όπως σας έλεγα, όταν ανέβηκα στο κατάστρωμα, τον βρήκα στο νερό μπρούμυτα. Κουφή όπως είμαι, δεν άκουσα τις φωνές του ούτε τον ήχο της πτώσης του στο νερό."

"Λες ψέματα, γιαγιά, Πατρίκαινα!" είπε με αποφασιστικότητα ο επιθεωρητής Κράτσας. Γιατί, όμως;

## Ποντιακά! (Ελπίζω να μην έχουμε παρεξηγήσεις.)

Ένας Πόντιος, ένας Ιταλός και ένας Αμερικανός χέριαν έναν ουρανοξύστη. Κάθε μέρα, λοιπόν, ανοίγουν το κολτσάκι τους - ο Ιταλός έχει μακρόχρονο, ο Αμερικανός χόμπιουγκερ και ο Πόντιος ψωμί κι ελιές, κάθε μέρα τα ίδια.

Ε, μια μέρα, συζητώντας σε κάποιο διάλειμμα, ήνε μεταξύ τους:

✓ Αν φτάσουμε στον τελευταίο όροφο του ουρανοξύστη και εξακολουθούμε να έχουμε το ίδιο κολτσάκι καθημερινά, τότε δεν έχουμε παρά να αυτοκτονήσουμε.

Υστερα από δύο χρόνια τελειώνουν και την πλάκα του τελευταίου ορόφου και ανοίγουν το κολτσάκι τους να φάνε. Βλέπουν ότι έχουν για όλη

ή μία φορά το ίδιο φαγητό και βουτάνε μαζί στο κεφάλι.

Την άλλη μέρα στην κλινική τους, λέει η γυναίκα του Ιταλού:

✓ Αχ, αν το ήξερα ότι δεν του άρεσαν τα μακαρόνια, θα του έφτιαχνα κάτι άλλο και τώρα θα ζούσε.

Η γυναίκα του Αμερικανού:

✓ Αχ, κι εγώ αν ήξερα ότι δεν του άρεσαν τα χόμπιουγκερ, θα του έφτιαχνα κάτι άλλο και τώρα θα ζούσε.

Και η γυναίκα του Ποντίου:

✓ Αχ, τι να πω κι εγώ, η όμοιρη, που ετοίμαζε μόνος του το κολτσάκι του...

## ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: .....

ΟΝΟΜΑ: ..... ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ..... ΤΗΛ.: .....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .....

ΠΟΛΗ: ..... Τ.Κ.: .....

**ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ:** Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 127. Όλα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 21 Σεπτεμβρίου 2000, από την οποία θα αναδειχθούν 20 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσαράνη. Δεκτοί θα γίνουν: οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και την 19η Σεπτεμβρίου (αφρογίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 130. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 13 Οκτωβρίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικά. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress Α.Ε. και την Despec Multimedia.



# MASTER of PUZZLES

## ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

Τ Ε Υ Χ Ο Σ 1 2 4

1 5 Ι Ο Υ Ν Ι Ο Υ 2 0 0 0

### MULTI QUIZ

Πως ονομάζεται ο σατανικός μάγος στα Simon: The Sorcerer;

1 2 3 4 5 6  
S O R D I D

1 Ποιο είναι ένα από τα καλύτερα unique items για τον Sorcerer στο multiplayer του Diablo;

- S. Thinking Cap
- J. Torn Flesh of Souls
- K. Obsidian Ring of the Zodiac

2 Τι σημαίνει το αρκτικόλεξο SCSI;

- O. Small Computers System Interface
- P. Serious Collective System Of Idiots
- Q. ESCuSa mel;

3 Δεν υπάρχει το όνομά του στα τελευταία FIFA.

- G. Luis Figo
- H. ...Kungo
- R. Ronaldo

4 Έτσι λέγεται ότι θα ονομάζεται το νέο X-Com.

- D. Alliance
- E. Allegiance
- F. Alliketrisalli

5 Ποια είναι η πρόταση cheat για να τελειώσετε νικηφόρα τις πίστες στο Starcraft;

- Κ. Power Overwhelming
- Ι. There is no cow level
- Ζ. There can be only one

6 (Θέλει να) λέγεται και "σιγαστήρας".

- Κ. Ηλίας Καφούρος
- Λ. Γιάννης Καθοσκάμης
- Δ. Σπύρος Μορφονιάς

### Οι νικητές κερδίζουν 20 συλλεκτικά μπλουζάκια του παιχνιδιού "SOULBRINGER"

- |   |                                    |
|---|------------------------------------|
| ■ ΚΟΥΤΣΟΥΚΟΣ ΣΤΕΦΑΝΟΣ, ΠΑΤΡΑ                  | ■ ΜΑΡΑΛΕΤΟΣ ΛΑΜΠΡΟΣ, ΠΕΥΚΗ         |
| ■ ΠΑΠΑΪΩΑΝΝΟΥ ΒΑΣΙΛΗΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ            | ■ ΡΟΥΧΛΤΑΣ ΚΩΣΤΗΣ, ΠΕΥΚΗ           |
| ■ ΚΗΠΟΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΠΕΤΡΟΣ, ΠΕΙΡΑΙΑΣ              | ■ ΑΔΑΜΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, Π. ΦΑΛΗΡΟ   |
| ■ ΤΟΠΟΥΖΟΓΛΟΥ ΘΟΔΩΡΗΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ            | ■ ΣΠΑΝΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΑΜΦΙΘΕΑ       |
| ■ ΞΑΝΘΟΠΟΥΛΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ           | ■ ΒΑΦΕΙΔΗΣ ΖΑΦΕΙΡΗΣ, ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ |
| ■ ΠΑΠΟΥΤΣΗΣ ΚΥΠΑΡΡΙΣΙΟΣ, ΑΓ. ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΑΤΤΙΚΗΣ | ■ ΠΑΝΤΑΖΗΣ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ, Ν. ΣΜΥΡΝΗ    |
| ■ ΧΡΙΣΤΟΓΛΟΥ ΜΙΧΑΗΛ, Ν. ΣΜΥΡΝΗ                | ■ ΝΤΙΝΟΙΣ ΜΠΑΧΑΣ, ΜΑΡΟΥΣΙ          |
| ■ ΣΠΕΤΣΙΕΡΗΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ, Ν. ΦΑΛΗΡΟ              | ■ ΧΑΤΖΙΡΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΒΥΡΩΝΑΣ        |
| ■ ΔΑΣΚΑΛΑΚΗ ΚΑΡΟΛΙΝΑ, ΑΝΘ. ΓΛΥΦΑΔΑ            | ■ ΚΑΝΕΛΛΟΠΟΥΛΟΥ ΝΑΤΑΛΙΑ, ΦΑΛΗΡΟ    |
|   | ■ ΒΛΥΣΣΙΔΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, ΖΩΓΡΑΦΟΥ   |
|   | ■ ΦΙΦΛΗΣ ΚΩΣΤΑΣ, Ν. ΣΜΥΡΝΗ         |

### PHOTO QUIZ

Οι τσασπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να θγάλει άκρη και ταιριάξετε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.



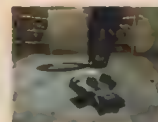
TA: KINGDOMS - THE IRON PLAGUE



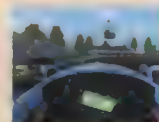
TEST DRIVE LE MANS



MECH WARRIOR 3: PIRATE'S MOON

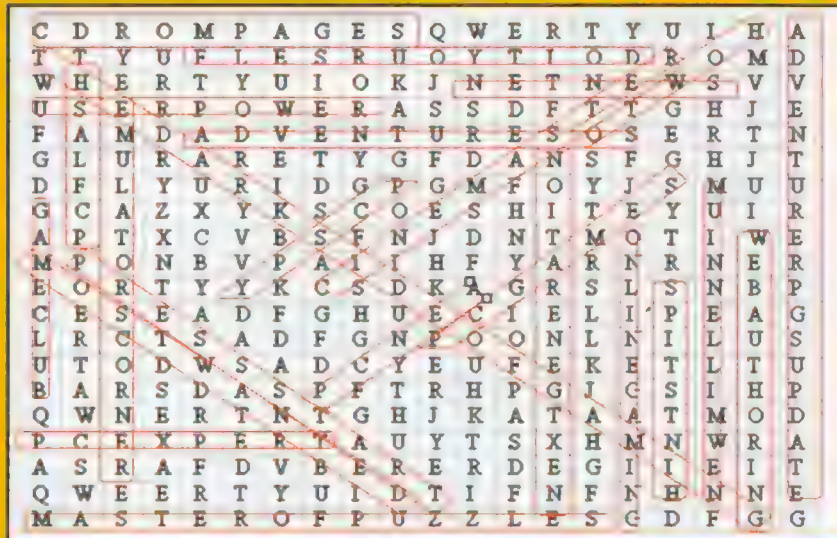


MIND ROVER: THE EUROPA PROJECT



F1 2000

### ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ



### ΧΜ!...

1. Να την αναποδογυρίσουμε.
2. Το επίθετο.
3. Για να κινηθεί το ασανσέρ.



# 1456 μ.Χ. 1ο τυπωμένο βιβλίο

Τίτλος: Βίβλος

Συγγραφέας: Θεόπνευστο κείμενο

Εκδότης: Γιόχαν Γκούτενμπεργκ

Μορφή: Εντυπη έκδοση

Χαρακτηριστικά: Σελίδες των 42 στίχων



# 2000 μ.Χ. 1ο ελληνικό e-book

Τίτλος: Παπία Ιωάννα

Συγγραφέας: Εμμανουήλ Ροΐδης

Εκδότης: Anubis

Μορφή: Ψηφιακή έκδοση

Χαρακτηριστικά: Προσβάσιμο μέσω Internet

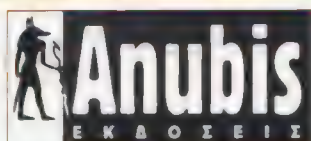
ΤΟΙΣ ΕΝΤΕΥΞΟΜΕΝΟΙΣ

Ο Ηρόδοτος έκρινε καλόν να εκθέσθαι  
ἐν ἀρχῇ τῆς ἱστορίας του τὰ αἴτια, ἀπὸ  
παρεκίνησαν αὐτὸν νὰ διηγηθῇ τὰ  
τρόπαια τοῦ Μιθτιάδου καὶ τοὺς "τραγι-  
κοὺς" ἔρωτας τῶν ἐν Αἰγύπτῳ γυναι-  
κῶν. Τὸ καλὸν τοῦτο παράδειγμα τοῦ  
πατρὸς τῆς ἱστορίας ἐσπευσαν νὰ μιμη-  
θῶσι καὶ οἱ ἑπείτα ἱστορικοί, ὁ  
Θουκυδίδης, ὁ Τάκιτος, ὁ ἅγιος  
Λουκάς, ὁ Πίββων καὶ ὁ Γυζώτος· ὥστε  
πάσαι αἱ ἱστορίαι ἀρχοῦναι στερεοτύπως  
διὰ τῆς δικαιολογίας τοῦ ἱστορικοῦ, ὡς  
τὰ ἐπικά ποιήματα δι' ἐπικλήσεως τῆς  
Μούσης.

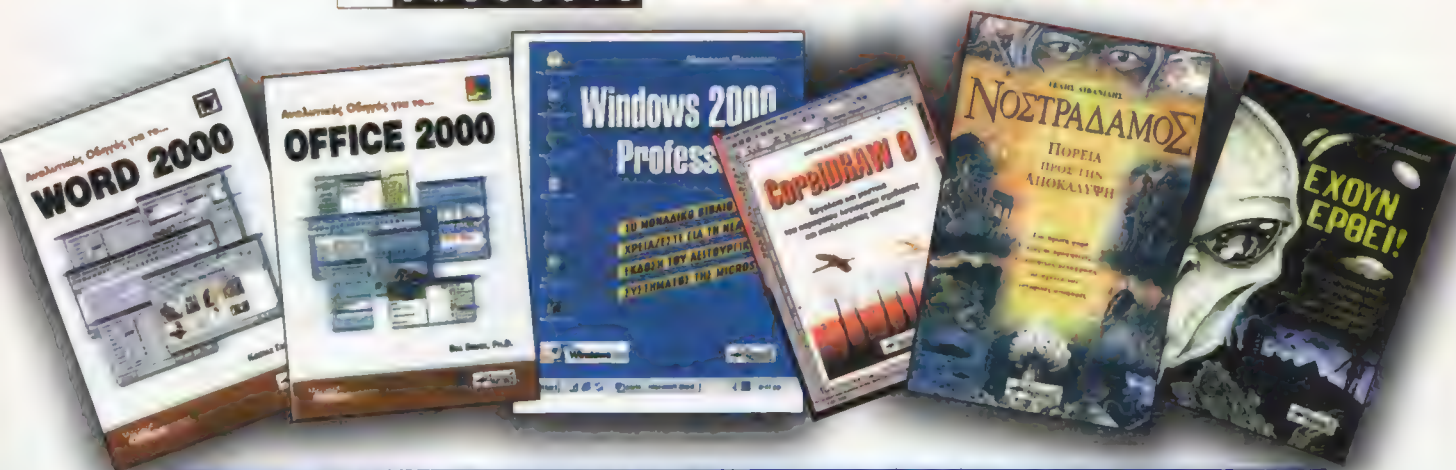
## Σύντομα στις οθόνες σας!



Παραγγείλτε **εύκολα** και **γρήγορα** τα βιβλία που θέλετε!



# Collection



Το Δελτίο Παραγγελίας εσωκλείεται στο περιοδικό



Τηλ.: 01-3801487, 3801761

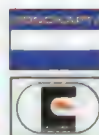


Internet site: [www.anubis.gr](http://www.anubis.gr)



Fax: 01-9216847, 01-9242219

Πιστωτικές κάρτες:



ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
<b>Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η</b>			

## Διαδίκτυο

EB-00-322	Αναζητήσεις στο WEB	159	3.800
EB-00-319	ICQ 2000	143	3.800
EB-00-291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.500
EB-00-288	Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.200
EB-00-289	Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.200
EB-00-271	FrontPage 98	133	3.500
EB-00-283	Internet Explorer 5	208	3.800
EB-00-231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.500
EB-00-205	Τα μυστικά του FTP	105	3.500
EB-00-199	Οδηγός για IRC	121	3.500
EB-00-219	World Wide Web Directory	508	9.900
EB-00-218	web.guide	308	6.800
EB-00-204	Surfing στο Internet	364	4.200
EB-00-180	Ταξιδεύοντας στο Internet	640	9.900
EB-00-161	Internet έξυπνα τρυκ	339	5.200
EB-00-281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.200

## Λειτουργικά Συστήματα

Υπό έκδοση	Μάθετε τα Windows Millennium... σε μία εβδομάδα!		
Υπό έκδοση	Windows Millennium edition		
EB-00-280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900
EB-00-297	Windows 2000 Professional	496	6.800
EB-00-307	Μάθετε τα Windows 2000... σε μια εβδομάδα!	210	4.200
EB-00-279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.200
EB-00-273	Μάθετε τα Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.200



ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η			

## Εφαρμογές

EB-00-320	Microsoft Exchange Server 2000	150	4.800
EB-00-296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900
EB-00-308	Εύχρηστος οδηγός για το... Word 2000	250	4.200
EB-00-293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800
EB-00-309	Εύχρηστος οδηγός για το... Excel 2000	250	4.200
EB-00-306	Αναλυτικός οδηγός για το... Excel 2000	630	
EB-00-305	Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000	520	
EB-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.200
EB-00-298	AutoCAD 2000	448	
EB-00-264	AutoCAD 14 για Windows	380	6.800
EB-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.200
EB-00-300	3D Studio MAX 3	416	
EB-00-277	3D Studio MAX 2.5	630	9.900
EB-00-299	CorelDRAW 9	416	6.800
EB-00-270	Μάθετε το CorelDRAW! 8... σε μια εβδομάδα!	361	5.200

## Προγραμματισμός

EB-00-269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.300
EB-00-268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.700
EB-00-244	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 4	599	7.900
EB-00-237	Η HTML στην πράξη	378	6.800
EB-00-217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.500

## Γενικά

EB-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800
EB-00-263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200
EB-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3.500

## F A N T A S Y

EB-00-275	Tigana (α' τόμος)	442	4.800
EB-00-276	Tigana (β' τόμος)	312	4.200
EB-00-284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος)	312	4.200
EB-00-285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος)	316	4.200
EB-00-315	Το Δέντρο του Καλοκαιριού (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο α')	425	5.200
EB-00-316	Η Περιπλανώμενη Φλόγα (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο β')	371	5.200
EB-00-317	Ο πιο σκοτεινός δρόμος (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο γ')		

## M E T A Φ Υ Σ Ι Κ Η

Υπό έκδοση Τα κεκρυμμένα

EB-00-295	Έχουν έρθει!	300	4.800
EB-00-287	Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη	580	4.900
EB-00-142	Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών	930	10.900

## S O F T W A R E

ΔΒ-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)	9.000
ΔΒ-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)	9.000
ΔΒ-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)	9.000
ΔΒ-00-023	Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM)	12.000



**ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ**

για παραγγελίες άνω των 15.000 Γρμ.  
(αποχρεμόνεται μόνο για παράδοση εντός Ελλάδας)



# αγγελίες

## SOFTWARE

**ΖΗΤΕΙΤΑΙ** απεγνωσμένα το Indiana Jones & the Fate of Atlantis, αυθεντικό και σε CD version. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:  
Όνομα: Κερίσση Γλίας  
Τηλέφωνο: 4636630

**ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ** τα X-Wing Alliance, Indiana Jones & the Infernal Machine, Alien vs Predator και Might & Magic 7. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:  
Όνομα: Νικολάου Δημήτρης  
Τηλέφωνο: 2624790

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** original τα IF-16 και Tomb Raider. Επίσης, τα Rainbow 6, Sega Rally Championship και Fighting Force. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:  
Όνομα: Ορφανός Γιώργος  
Τηλέφωνο: 5821981

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** προς 2.500 δρχ. τα FIFA 2000 (original), καθώς και CD με Mp3 και 4 CDs με Amiga games. Ωρες 15:00-18:00. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:  
Όνομα: Τσιλικας Νίκος  
Τηλέφωνο: 9830576  
E-mail: tsilikas@yahoo.com

**ΠΩΛΕΤΑΙ** το παιχνίδι USAF εντελώς αμεταχειρίστο, στην τιμή των 7.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:  
Όνομα: Παύλου Θανάσης  
Τηλέφωνο: (0641) 48501  
E-mail: pavlou@otenet.gr

## HARDWARE

**ΖΗΤΕΙΤΑΙ** επεξεργαστής AMD ή Intel Pentium 2 MMX στα 266MHz, σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:  
Όνομα: Παύλου Νίκος  
Τηλέφωνο: (0774) 66732

**Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε, ακόμα και να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν. Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στη διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία, γράψτε οπωσδήποτε και τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιο φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε τομείς της πληροφορικής, όπως Software, Games, Hardware.**

**Καλές αγοραπωλησίες!**  
**Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.**

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** εξωτερικό modem Supra Express 56ePro (v.90) σε άριστη κατάσταση, στο κουτί του μαζί με manual, drivers κ.λπ. Τιμή 22.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:  
Όνομα: Δερμιτζάκης Κώστας  
Τηλέφωνο: (0841) 82950  
E-mail: exe@agn.forthnet.gr

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** CPU Pentium II MMX 266MHz και mainboard Legend V, σε καλή τιμή. Επίσης, Viper V330 και CD-ROM Hitachi 24x. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:  
Όνομα: Αρκάλης Παντελής  
Τηλέφωνο: 9051339

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** Quantum Fireball-SE 4,3GB προς 19.000 δρχ. και 2x32MB RAM (66MHz) προς 12.000 δρχ. έκαστο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:  
Όνομα: Σπίνουλας Μάρκος  
Τηλέφωνο: (0661) 33108  
E-mail: sharkyz@x-treme.gr

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** Pentium 200 MMX, 32MB RAM, HDD 2,1, Voodoo 2 16MB, ATI 12MB, CD 24x Philips, ηχεία 80W, οθόνη 15" Quest. Τιμή 150.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:

Όνομα: Στρομπολάκος Αρης  
Τηλέφωνο: 0945 - 043323

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** mainboard QDI ATX (υποστηρίζει Celeron 533MHz) προς 15.000 δρχ. 2 DIMMS 32MB PC 66 προς 8.000 το ένα. Ηχεία Turando USB 2x30W και subwoofer προς 10.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:

Όνομα: Πλευριτάκης Νίκος  
Τηλέφωνο: (0841) 33159

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** κάρτα γραφικών 3DFx Voodoo 3 3000 σε retail version, μαζί με τα παιχνίδια Unreal Tournament, Descent 3, FIFA 99, και δώρο CD με drivers κ.λπ. Τιμή 40.000 δρχ.

Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:

Όνομα: Παπαχρυσοστομίδης Αριστείδης  
Τηλέφωνο: 0977 - 046070

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** Toshiba 36x προς 8.000 δρχ., Diamond Viper 330 προς 12.000 δρχ., και joyrad προς 4.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:  
Όνομα: Βασσάλος Στάθης  
Τηλέφωνο: 4613107

**ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** Intel Pentium 133MHz, midi tower AT, M/B Soyo, Quantum Fireball 1,2GB, 3,5" FDD, Hitachi 8x CD-ROM, S3 Trio 64V + 3DFx Voodoo Graphics, ESS Audio sound card, με Windows 98 s.e + Office 2000. Τιμή 55.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:  
Όνομα: Ψύλλος Δημήτρης  
Τηλέφωνο: 2631981

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Epson Stylus Color, με drivers, manual, 5ppm, 2 κεφαλών. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:  
Όνομα: Ψύλλος Δημήτρης  
Τηλέφωνο: 2631981

## ΔΙΑΦΟΡΑ

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** N64 με 5 παιχνίδια, 2 χειριστήρια, memory pad, action replay και scart cable. Τιμή 70.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:  
Όνομα: Λώλης Αλέξανδρος  
Τηλέφωνο: (0972) 212631  
E-mail: crash01X@ath.forthnet.gr

**ΠΩΛΕΙΤΑΙ** NOKIA 3210 με εγγύηση, κουτί, manual, 2 προσόψεις και δώρο διαφανή θήκη. Τιμή 50.000 δρχ. (συμπεριλαμβάνεται και ο φορτιστής). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:  
Όνομα: Τριχόπουλος Αργύρης  
Τηλέφωνο: 0977-143441  
E-mail: argtri@hotmail.com



Τα τρία παιχνίδια  
που παίζω  
περισσότερο αυτόν  
τον καιρό,  
ανεξάρτητα από την  
ημερομηνία  
κυκλοφορίας τους,  
είναι τα ακόλουθα  
(κατά σειρά  
αξιολόγησης):

1. ....  
2. ....  
3. ....  
ΟΝΟΜ/ΜΟ .....  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ..... ΠΟΛΗ ..... Τ.Κ. ....  
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ ..... ΗΛΙΚΙΑ .....

**PCmaster** TO ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS  
CD-ROM



ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ..... ΗΛΙΚΙΑ .....  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ..... ΠΟΛΗ ..... Τ.Κ. ....  
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ ..... ΤΗΛΕΦΩΝΟ .....  
ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΕΛΙΑΣ ..... ΥΠΟΓΡΑΦΗ .....  
☐ Απέστειλα ταχυδρομική επιστολή Νο. .... ☐ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.  
ΕΠΩΝΥΜΟ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

[illegible]

ΣΥΝΟΛΟ δοχ.....

**Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο. ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90**

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλετε την αγγελία σας μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42

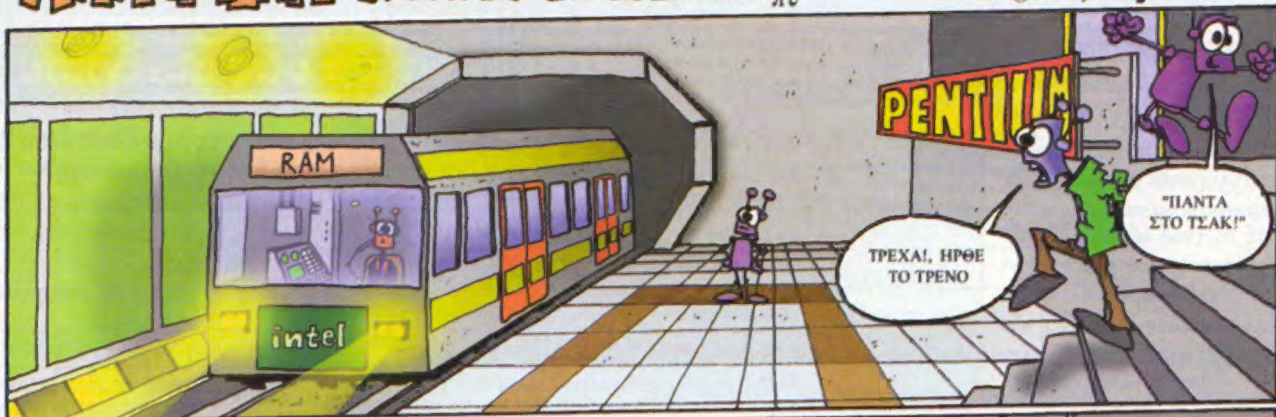
**Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών".** Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

Διάφορα

[illegible]

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .....  
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ..... ΠΟΛΗ ..... Τ.Κ. ....  
ΗΛΙΚΙΑ ..... ΤΗΛ ..... E-MAIL ADDRESS .....



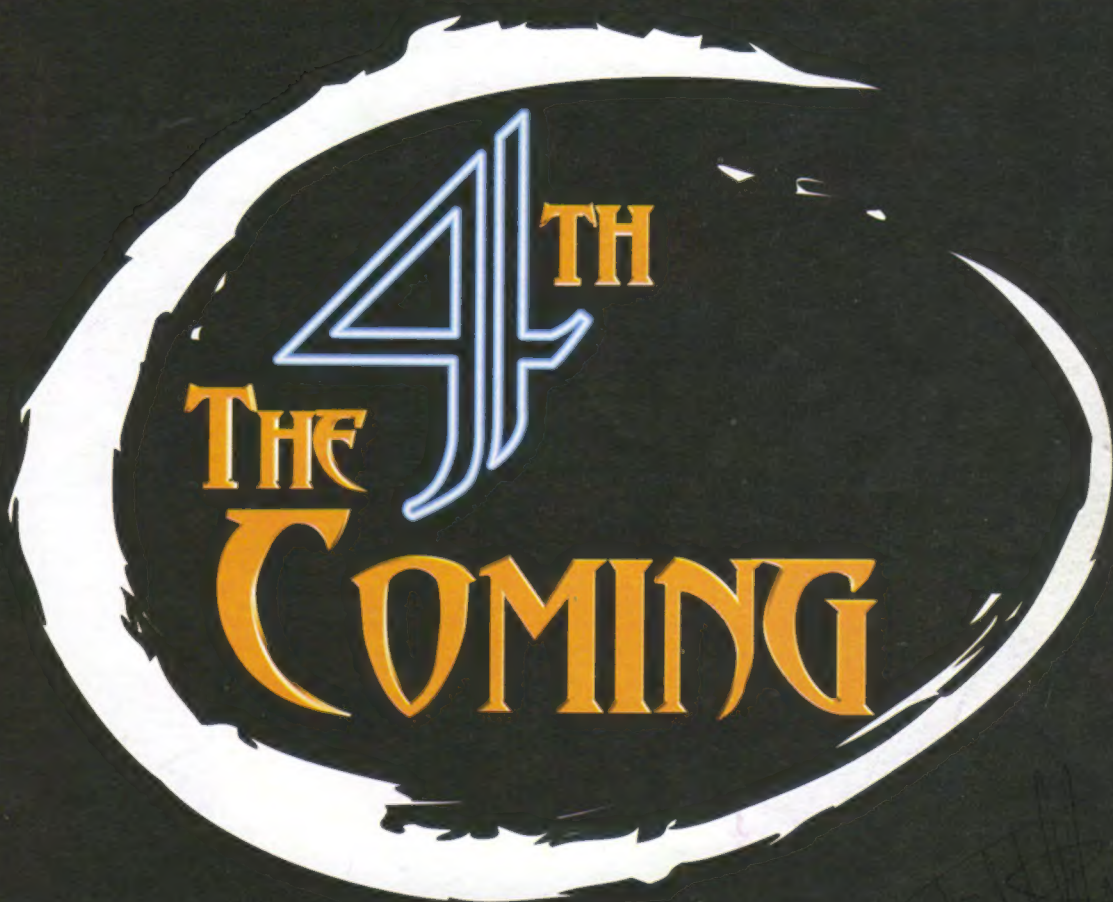


**SHUT DOWN**



# Το πρώτο on-line RPG τώρα στην πιο πρόσφατη έκδοση **1.16**

www.t4c.gr



- ✖ Βελτιώστε το χαρακτήρα σας στη μάχη!
- ✖ Δείτε το αναβαθμισμένο online help!
- ✖ Κάνετε "μάγια" με τα νέα spells!

Επικοινωνήστε στο e-mail: [t4cadmin@compupress.gr](mailto:t4cadmin@compupress.gr)





# Cosmodata

## COMPUTERS & PERIPHERALS



### COMPAQ

#### Presario 1800

Intel® Pentium® III 600MHz  
15" TFT X.C.A.  
64MB RAM up to 160MB  
12GB H.D.D. - Ethernet  
V-90 Fax Modem 56K  
DVD ROM 6x Standard/USB Exit

**985.000**

ή **115.000** x 12 Μήνες\*



### TOSHIBA

#### Satellite 2140 CDS

ADM K6-2 450 MHz 3D  
32 MB RAM / 4,3 GB Hard Disk Drive  
24x CD ROM drive / 12,1" DSTN color display  
2 MB Video Ram  
Fax Modem 56k V-90  
Full Multimedia / Speakers & Microphone

**399.000**

ή **46.500** x 12 Μήνες\*



### MITAC

#### Minote 6133s

Intel® Celeron® Processor 433 MHz  
13,3" TFT color Display  
32 MB RAM up to 160 MB / 4 MB VGA Adapter  
4,8 GB H.D.D. / Fax Modem 56K / Full Multimedia  
CD ROM 24x Standard  
ΔΩΡΟ: Δερμάτινη Τσάντα Μεταφοράς

Με 6,4 GB + 20.000

**565.000**

ή **66.000** x 12 Μήνες\*



### EXPERT Professional

Intel® Pentium® III Processor 667MHz FCPGA  
Motherboard με Intel® BX Chipset  
64MB RAM up to 1GB / 10,2GB H.D.D. UDMA66  
48x CD-ROM drive / 8MB AGP με επιταχυντή 3D & TV OUT  
17" (1.280x1.024) Color Monitor / 128bit Sound Card  
1.44 FDD / 56k Fax-Modem / Keyboard & Mouse

**299.000**

ή **37.500** x 12 Μήνες\*



### EXPERT Plus

Intel® Celeron® Processor 466 MHz  
Butterfly ZX Motherboard up to Pentium® III Processor  
32 MB RAM up to 512 MB / 8,4 GB Hard Disk Drive  
48x CD-ROM Drive / 15" Color Monitor  
1.44 FDD / Sound Card / Modem 56k Int  
Keyboard & Mouse

**199.000**

ή **24.500** x 12 Μήνες\*



### EXPERT Professional

Intel® Pentium® III Processor 650MHz FCPGA  
Motherboard BX up to: Pentium® III  
64MB RAM up to 512MB / 10,2GB Hard Disk Drive  
40x CD-ROM Drive / 8MB AGP ATI SVGA Card  
Monitor 15" (1.600x1.280) / 56k V-90 Fax-Modem  
1.44 FDD / Sound Card / Keyboard & Mouse

**279.000**

ή **35.900** x 12 Μήνες\*



# Cosmodata

## COMPUTERS & PERIPHERALS

• ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27

ΤΗΛ: 38.15.931 - FAX: 38.15.905

• ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243

ΤΗΛ: 51.53.388 - FAX: 51.53.028

**ΤΩΡΑ ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΗΝ ΓΛΥΦΑΔΑ**

• Α. ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4

ΤΗΛ: 8986321-3

ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ:

ΔΕΥΤ. - ΤΕΤ.: 9:00 - 17:00 ΤΡΙΤ. - ΠΕΜ. - ΠΑΡ.: 9:00 - 20:00 ΣΑΒ.: 9:00 - 15:00

ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΩΝ ΑΠΟΘΕΜΑΤΩΝ - ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΚΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 10%

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΟΥ ΚΑΤΑΛΟΓΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΜΙΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ - Η COSMODATA ΔΕΝ ΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΥΧΟΝ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΚΑ ΛΑΘΗ

**№1  
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ**

ΧΡΥΣΗ  
**Cosmodata**  
COMPUTERS & PERIPHERALS  
ΕΓΓΥΗ